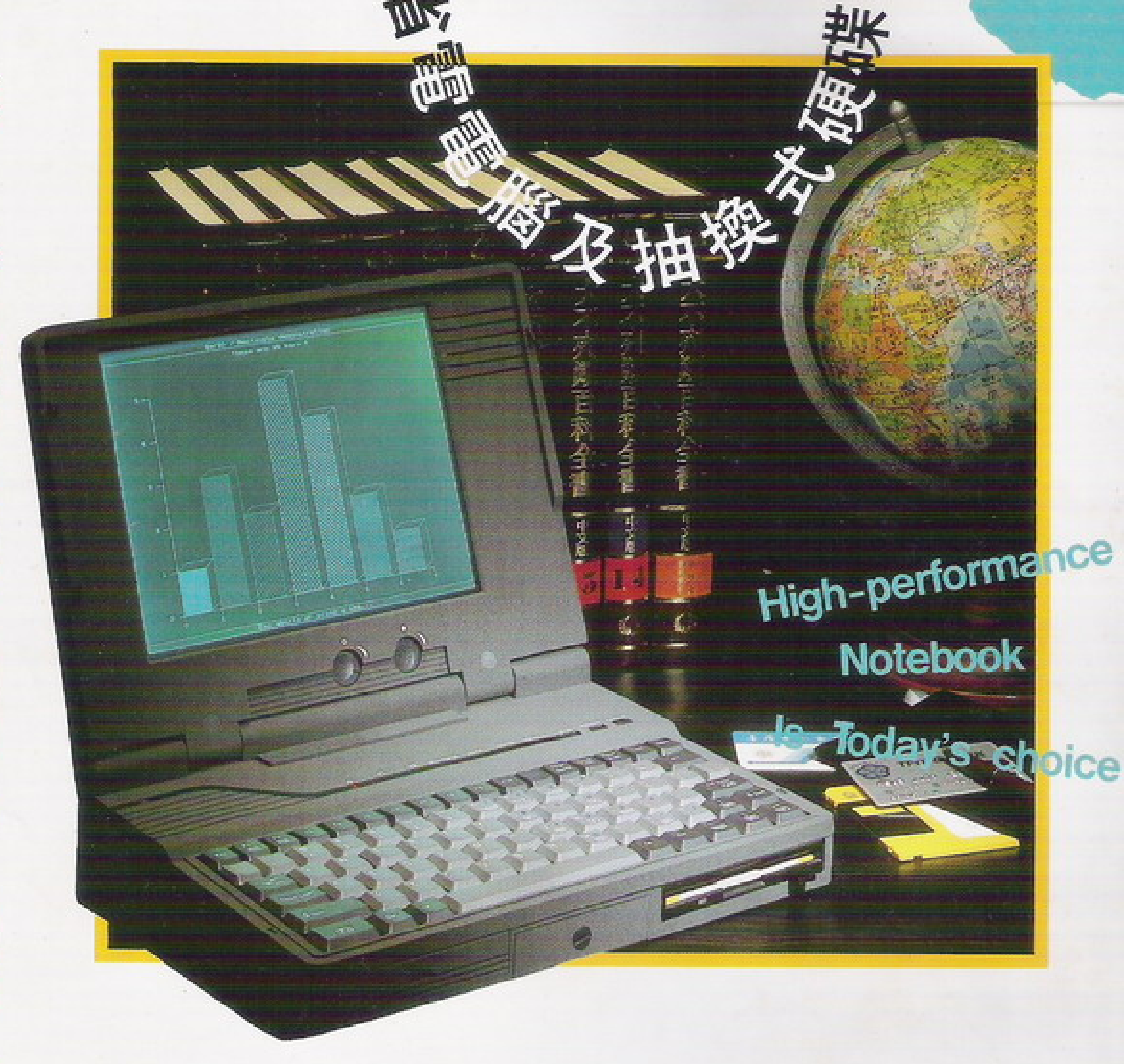

全省電腦經銷商、
書局及統一超商均有出售
NT＄80元 HK＄30元
軟體世界
創世紀 7 第二部 — 巨蛇之島
美東地區電子佈告欄系統簡介
艾薇拉 II — 恐怖劇場修改篇
幻影法師修改篇
星際爭霸戰船艦修改篇
四川省 II 修改篇
天際寒星 — 義無反顧新手上機篇
黑暗之池初期冒險
星際爭霸戰完全攻略(上)
BBS入門
《遊戲獵人》
銀河飛將 II — 帝國逆襲．特別任務2
印第安那瓊斯 — 亞特蘭提斯之謎
另一個世界
模擬台北
攻城大戰
1992年・8月號
41
PC Game最新情報



ANB-386SL

真正32位元省電電腦及抽換式硬碟



Notebook

強力推薦十五大新概念設計

獨孤九劍

一、採 INTEL 386SL-25 省電式(LOW POWER)新型CPU
二、貼心配備 2.5 吋60MB 可抽換式硬碟，亦可選購 80 MB 至 200MB 硬碟。
三、附加最新 FLASH MEMORY(快閃記憶體)技術，經由磁碟機存取方式，增加 BIOS 版本更新功能。
四、超然快取記憶體64KB CACHE S-RAM設計，增強執行速度，使其靈巧敏捷。
五、已內建FAX/MODEM插座，可避免外接式之不便。
六、新概念 100PIN 外接擴充匣 PORT 可搭配一般桌上型電腦週邊介面，使其 精巧外又屬高性能機種。
七、嶄新10吋 CCFT 背光式 LCD(液晶顯示器，擁有64層灰色階，內建 VGA CARD 解析度高達800＊600)
八、全功能 80/81-KEY 中英文鍵，採日本 ALPS KEYSWITCH，突破傳統薄膜式，採最新平滑機械式設計，觸感特佳更符合人體工學。
九、附置電池需充電時即自動發出"嗶嗶"警示聲，避免斷電之損失。

精湛六式

1. 精湛型人工智慧自動省電管理系統，四大省電系統設定功能(LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDBY POWER MODE/SUSPEND MODE/BATTERY LOW MODE)充分達到省電最佳狀態。先進式12 V 電池組設計，在省電系統運作下，使用時間可高達10小時左右。
2. 特裝置 POWER/HDD/BATTERY/CAPS LOCK/SCROLL LOCK 於面板上面板上之顯示燈。
3. 卓越性溫度感應器，若主機超過55℃時，可自動調整速度以達降溫，可延長機器使用壽命。
4. 人性化省電系統可自行變更設定參數，充分發揮人機效益，專屬於您的豪華配備。
5. 獨特 COVER CLOSE 覆蓋式電源關閉感應警示功能，可避免電源未關，進而達到節省電力。
6. 新型省電按鈕式操控，可立即進入完全省電狀態，不須關機而能立即處理其他事務。



編輯室報告

暑假眞是電腦遊戲的春天，俗語說「一葉知秋」，在軟體世界雜誌裡，「一台便知夏」，此台不是別台，正是遊戲衛星台（P.25），林林總總的各類遊戲爭相搶在暑假强檔期間推出，希望各位讀者在努力賺取買 Game 基金外，現在天氣熱，玩 Game 時，不要坐太久，以免產生隱疾，屆時不得不站著玩 Game ，可眞是有點累。

近來 Game 界可眞是巨 Game 雲集，像是 A-Train （ Maxis ）、風雲霸主（ Electronic Arts ）、 CIVILIZATION （ MICRO PROSE ）、蘿拉推理系列一匕首疑雲（ SIERRA ）、太平洋空戰英雄（ Dynamix ）、印第安那．瓊斯一亞特蘭提斯之謎（ Lucas Arts ）、創世紀Ⅶ一黑月之門（ ORIGIN ）、地下創世紀一冥河深淵（ ORIGIN ）等等，令人眼花撩亂，對於 Game 界眞是一大盛事，國內代理公司面對這麼多的强 Game ，都快不曉得該先出那一套了。前三套遊戲可能還要等一段時間才能跟玩家們見面，而國人自製遊戲也是一籮筐，看來玩家可得努力賺錢，才夠買 Game 。

上期閒閒傷腦筋一冥河深淵走N回引起不少的回響，有些讀者來信推薦諸如安腦丸之類或建議吃豬腦補人腦的偏方，以防初陽兄再度腦神經衰弱，又作怪夢，讓讀者大傷腦筋，有些則認爲應當壯士斷腕，犧牲快樂泡泡龍或烏龍吸血鬼，否則會來不及趕上八月份的聯誼會，更有人建議先讓鐵血傭兵渡過冥河深淵，前往軟體世界總部，通知軟體世界總部立即架設傳送點，當然有一半以上的讀者都寫上了正確答案十七次，並詳細說明渡過冥河深淵的方法，另外編輯部發現了多位天才，只須一次便能度過冥河深淵，因爲……他把宇宙神風號修改成乘客無限，功力之高，令人捧腹！

本雜誌之遊戲獵人專欄只針對已出片或即將出片的遊戲做評析，以免發生評析看得心癢癢，卻買不到 Game 的情形。

在各位玩家征戰創世紀 7 如火如荼之際， Origin 又傳出了創世紀 7 第二部一巨蛇之島（見P.25）的消息，更有以類似銀河飛將介面製作的 Trade Commander，增加了貿易行爲後，使得太空戰鬥更加多彩多姿，在下期將有更詳細的介紹，各位銀河飛將可千萬別錯過！

對 BBS 情有獨鍾的讀者，是否對比台灣大上N倍的美國 BBS 網非常嚮往？本期美東地區佈告欄系統簡介（ P.28 ）將有詳細的介紹，有興趣的讀者千萬別錯過！

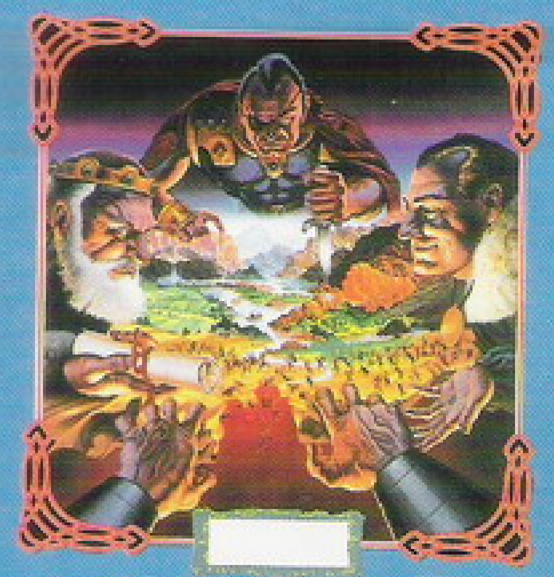
音樂教室（ P.78 ）正式課程上到本期爲止，下次我們將採用問答方式，所以對於超級作曲家或樂理方面有任何問題，歡迎來信詢問。

對於總覺電腦記憶體不夠使用的讀者請注意，本期硬體世界（ P.109 ）將位各位讀者介紹如何加大電腦傳統記憶體空間的方法，不過這次內容也是蠻硬的，請努力的啃。

納粹飛行秘史在榮獲一九九一年最佳軟體獎後，本雜誌也特別爲各位讀者介紹納粹飛行秘史作者一 Lawerence Holland （見P.81），讓各位玩家在享受此 Game 之餘，也能一睹這位賦予此遊戲生命的創造者。

眾所關心的創世紀 7 一黑月之門攻略單行本，雜誌社本著一貫的製作原則，即將動員全社〝歹命〞製作，預定於八月底到九月份發行。地下創世紀一冥河深淵攻略單行本將隨後發行，敬請期待。

本期意見調查表內容略有更動，票選排行榜更改成十大〝爛〞 Game 排行榜，請將您心目中的〝爛 Game〞，挑選出來，票選分爲軟體世界及其他軟體公司的遊戲，請分別塡寫。



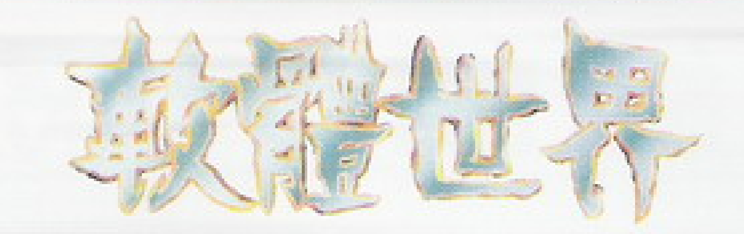
封面強片：風雲霸主（POWER MONGER）

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／陳道
編輯／沈懿慧、陳禮英
陳婉君、曾昭奇
廖鴻嘉
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
劉信良、李漢成

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉　瑋、王淑美、楊淳妃
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆
李孟花、郭淑芬、林慧玲
特約作家／
吳謙誠、李莉莉、陳宗甫
黃振倫、郭宗勳、朱學極
卓挺然、鍾凱文、吳海境
徐國振、劉興潭、吳忠晉
朱孔林、葉明璋、劉昭毅
李永治、羅國宏、傅鏡暉
駐美特派員／亞佛列德

發行所／軟體世界雜誌社
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28之34號

法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／
創意電腦照相排版公司
印刷所／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號



目錄

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄

1992 **8** 月號　　41

國外報導

百戰天龍

千里一線牽

GAME林秘笈

遊戲攻略

遊戲精品回顧

人物專訪

遊戲獵人

間間傷腦筋

硬體世界



行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌第8603號

印第安那•瓊斯系列

亞特蘭提斯之謎

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

這位戴帽子的冒險家兼考古學家，能否化解納粹的重重陰謀，循線找出詭異的亞特蘭提斯之謎？

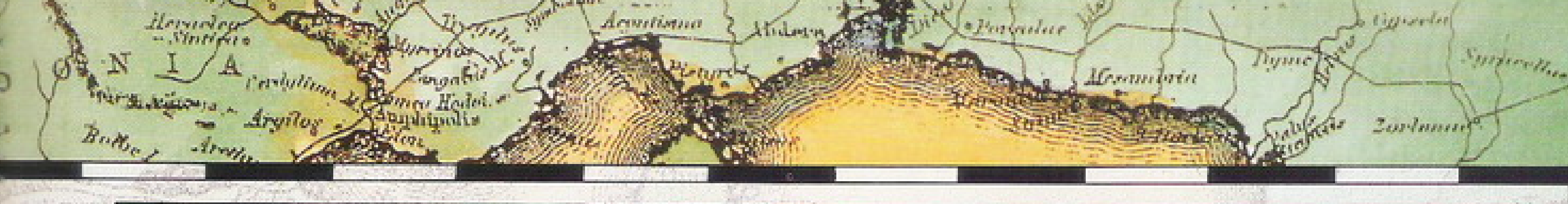
一開始，我站在一個奇怪的房間，正想四處摸索，忽然一腳踏空，來不及尖叫就摔到另一個奇怪的房間，眼冒金星，驚魂未定！咦，這有根繩子，我拉！哦，眼前又是一陣小鳥亂飛。醒在一間圖書室，待我翻翻那熟悉的書，沒想到那書架竟熱情的向我迎面壓上，我…又到了另一個奇怪的房間，嘿！有幾尊古代黏雕像，啊！牠咬我！只見我咚咚咚三聲又來到了一個奇怪的地方，天啊！原來我是要……

刺激、精彩的冒險從〞頭〞就開始，自此，懸疑的氣氛及無孔不入的納粹特務人員，就一直緊隨著你。你所扮演的印第安那．瓊斯，是最拉風的傳奇人物，這部鉅作將是印第系列第一部未上電影大銀幕，先上咱們PC小螢幕的作品，情節走向使你意想不到，線索安排更是曲折迂迴！

站在台上演講的她，丰采更是迷人，不禁使我想起多年前與她同行的日子，我決定…。

遊戲可一玩再玩！共有兩人成行、單人涉險及動作拳腳二種路線。

在兩人路線中，你將與美麗的蘇菲亞湊成一組！她是個有點小脾氣的美人，但卻能幫很多忙，於旅途中撫平印第幼小心的心靈。你們將一起走遍紐約、冰島及克里特島、阿爾及耳、象地片羅等地中海沿岸城市，在古蹟林立的廢墟、立光十色的大城市、風情小鎮、龍蛇雜處的市集，甚至沙漠、叢林、地下大型迷宮、海底等200 多個場景，與不同的人交談、鬥心機！最後，面對納粹！

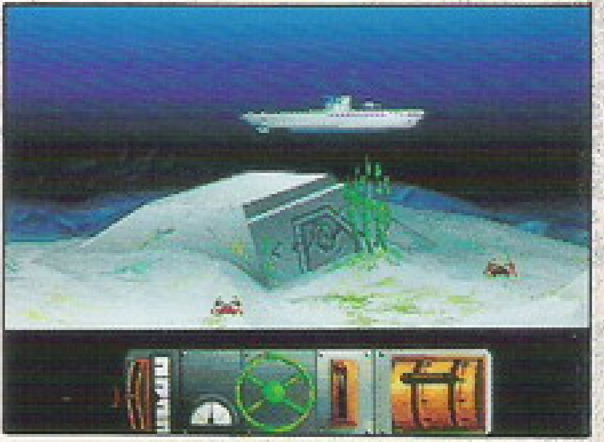












最後，我把月之石移到指示的位置，它竟然動了……

阻止納粹挖掘亞特蘭提斯的秘密，阻止他們以祕密武器統治世界的野心，是印第的使命！而在這之間，你也將面臨一些極嚴苛的挑戰！關於一些古書的尋找、解釋，一些古代神秘機器及物件如何組裝、如何放置在適當地方，秘門、暗道如何找尋，陷阱如何破解，都是挺花腦筋卻又十分精彩的解謎部分。身爲世紀最拼命冒險家的印第，還得運用各種交通工具到達目的地，除了水上飛機、吉普車外，駕駛氫氣球、德軍U-Boot、騎駱駝等想必也是各位玩家絕無僅有的新奇經驗！

在一片漆黑中，我 touch 到了它……

這個遊戲在畫面、音效、手法、技術的運用是好得無話可說！最值得一提的是在應該黑暗的地方，你所見到的螢幕畫面、就是一片黑，一切靠touch指令指引！這更增添了遊戲的神秘感，也告訴玩者們一個訊息：遊戲的製作不只是更眞實，它還符合邏輯及現實狀況！

我掀起了被單，玩起那熟悉的把戲，嚇得他落荒而逃……

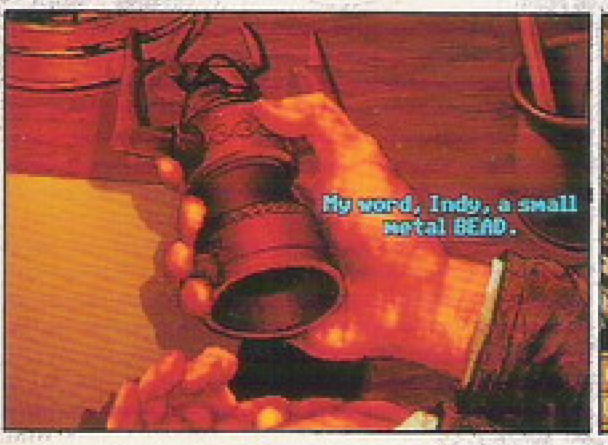
IQ Point 是全新設計的計點方式，依路線選擇的不同、處理事件方式的不同給予不同的分數！旅途中，你將會訝異那把戲一籮筐的印第做下的種種驚人之舉。

啊：我終於發現了偉大的亞特蘭提斯……。

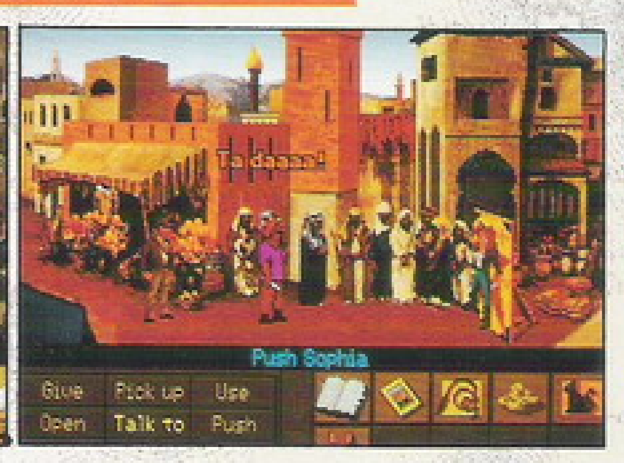
操作採用 LucasArts 公司一貫的文字指令介面、選項式對話及實物圖形的物品欄，音樂音效更是隨著遊戲進行高潮迭起！這是一場壯觀、偉大的驚異之旅，希望您與印第共享！

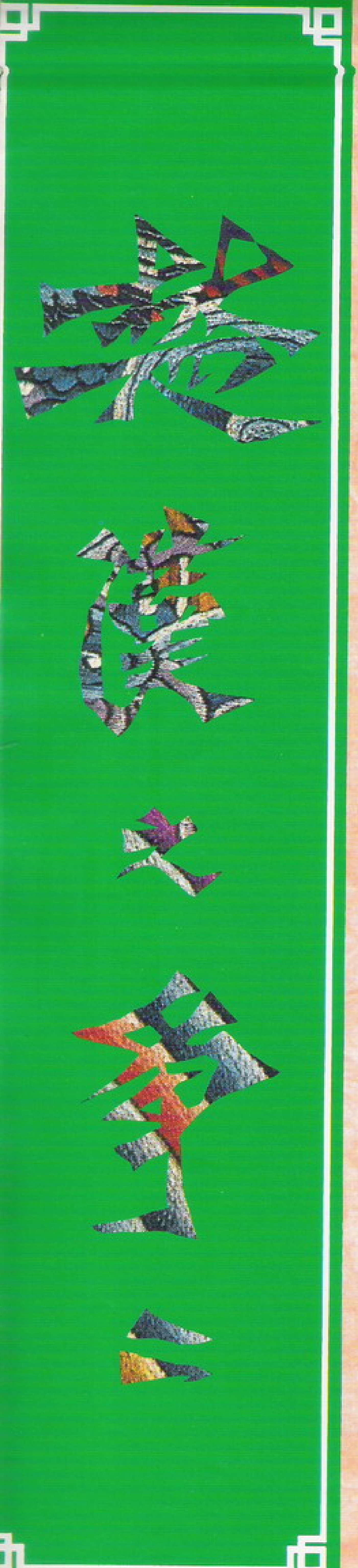
適用：IBM PC AT 需硬碟及一台1.2M磁碟機
記憶：640K RAM
顯示：只適用 VGA 彩色顯示系統
操作：鍵盤／滑鼠／搖桿
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片裝：6片1.2M　售價：460元











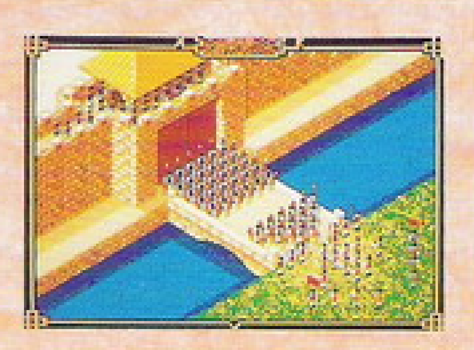




龍爭虎
劉邦項

劉邦在進軍咸陽後，本以為可以高枕無憂了，不想項羽硬闖函宴無好宴、存心找碴的鴻門宴，還命大，在眾將官裏應外合下以尿遁項羽終於進駐咸陽，開始分封諸侯在側也想分一杯油水滿滿的羹，不竟被下放在偏遠之地漢中，豈有此火攻心但卻奈何不了項羽，只好乖去了！臨走前往咸陽一望，心中暗I will be back！等著吧！

玩者在遊戲中扮演的是那群可在項羽勢力遍佈中國大半江山之餘能以薄弱的兵力痛擊項羽大軍，將握掌中？



適用：IBM PC AT需硬碟　記憶：640K RAM　顯示：單色／VGA　操作







鬥羽　巧取豪奪　誰統天下

一統天下、
谷關，擺下
好劉邦福大
逃過一劫！
。劉邦隨侍
料答案揭曉
理！劉邦怒
乖的到漢中
自決定……

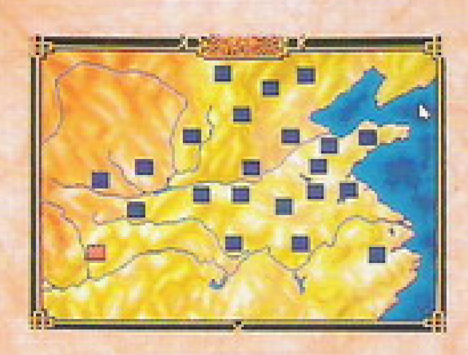
憐的漢軍。
，你有把握
中原沃土再

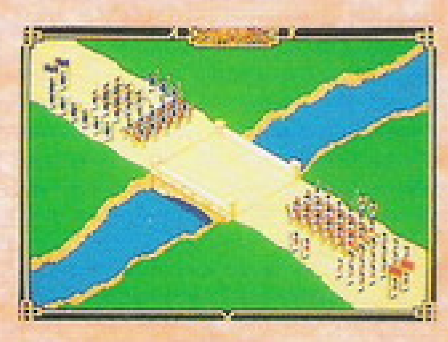
本遊戲可分成兩項戰鬥系統

整體戰略及局部戰術。整體戰略是指駐守在全中國各地的軍旅移動動作及其他相關的策略、行動。

局部戰術則是指兩軍（或多軍）交戰時在被攻者所在之地形上，所產生的攻擊、守禦、移動等軍事動作。共有六樣兵種，分別是騎兵、步兵、長槍兵（戟兵）、掌旗兵、弓箭手、攻門兵。每一兵種的特性及運用策略也不盡相同，如何能排出致命的殺陣？兵馬之調派將是致勝的一大關鍵！

開啓式視窗系統及細緻的圖形指令操作，十分簡單，更方便玩者調兵遣將、運籌帷幄！本遊戲一定要有硬碟，而且 DOS 最好在 5.0 以上，主記憶體仍有600K才能順利進入這段扣人心弦的楚漢大戰中。請玩家們期待這個八十一年度最值得一玩的戰略大作！





：鍵盤／滑鼠　音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32　片裝：未定　售價：未定

天際賽星

義無反顧

PLANET'S EDGE



地球不見了！？掉入一個巨大未知的時空斷層裏？

最大的疑問，該是這個事件到底是怎麼發生的？但沒有人能解釋！

唯一的線索，是一項外星人的實驗，錯誤的過程，造成這似乎不能挽回的結果。

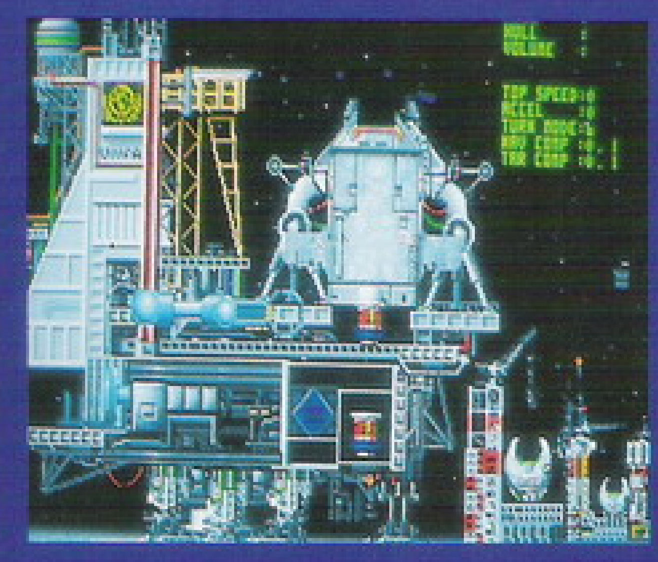


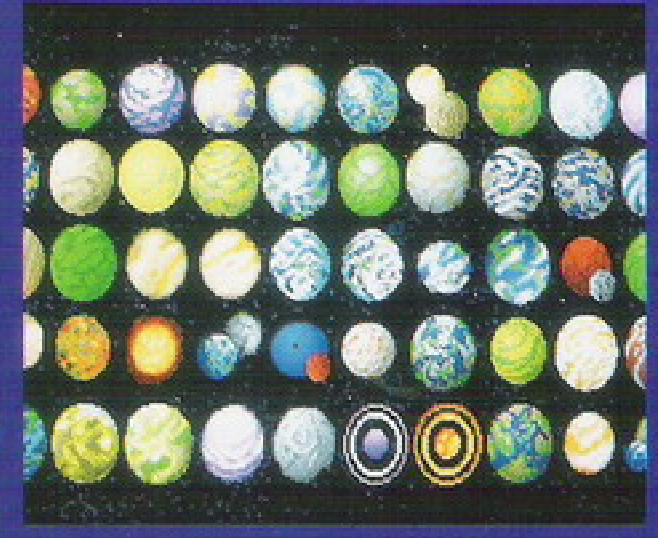
THE POINT OF NO RETURN

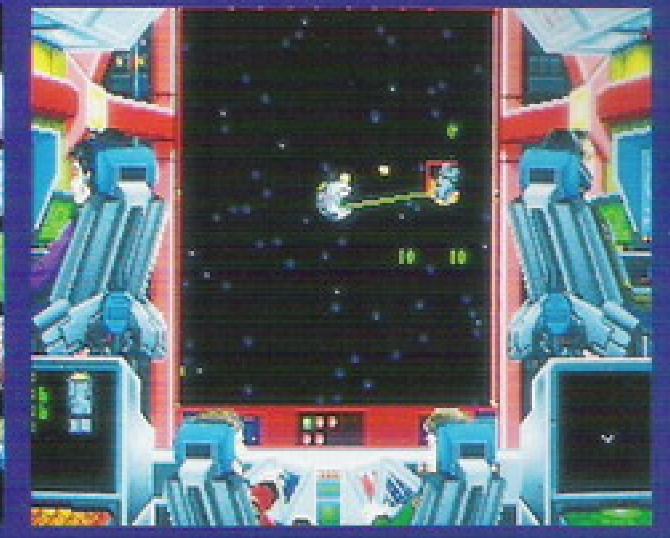
你是聯合國前進探險隊（U·N·F·A·）的一員，與夥伴們由月球基地出發，對神秘的〞地球消失事件〞進行勘查。主要任務是尋找使地球恢復原貌，並且不傷害人類的方法。Cantauri D-rive 是個關鍵裝置，它跟這件怪事似乎有著某些關連，所以在任務中，玩者必須找齊8樣零件，修好它。

在失去母子星地球支援的情況下，月球基地只能勉強維持約三年光景，能否支撐下去就看你的表現了。使用各種有用的資源，並由其他星球取得物資、補給、能源、裝備或零件，送回月球。不可避免的，你必須與外星人進行頻繁的接觸，除了在太空船艦上的通訊連絡，還得登上各大星系、星座，探討外星人文明甚至取得其科技情報。己方的配備一開始十分簡陋，所以厚植力量是當務之急。

除了知性和平的與宇宙生物交流，也必須在〞非常時刻〞拿出真本事與蠻橫的外星怪人講道理，一場硬仗是免不了的！







遊戲的重頭戲是放在層層謎題的解決方法，你將在旅程中發現許多秘不可宣的事。另外在自行裝備太空船、組裝零件、管理隊員、研發新科技等方面也是玩者的一大挑戰。

這是 New World Computing 公司首度揉合星際冒險及帶有角色扮演意味的遊戲。題材很特殊，畫面音效等聲光效果也處理得水準十足，相信對品質要求很高的玩家一定會喜歡的。



這些物質在旅程中可能挺有用的，先進的武器、船艦、及其他裝備都靠這些當作原料。盡量找到這些東西，有意想不到的用處哦！

●有機物	●一般液體	●外星有機物
●放射性物質	●複合固體	●外星液體
●水晶	●外星氣體	●稀有元素
●重金屬	●外星金屬	●新元素
●惰性氣體	●外星同位素	
●軟性金屬	●外星晶體	

※當你在玩天際寒星一義無反顧時，在某個時候會碰一個詢問密碼的訊息，若您手中的遊戲包裝內無此一密碼表時，請向經銷商索取，或是來信寄到高雄郵政 28-34 號信箱，服務課收，詳細註明索取天際寒星的密碼表即可。

冒險的號角再度響起！

適用：IBM PC AT 需硬碟及一台1.2M磁碟機
記憶：640K RAM
顯示：EGA／VGA
操作：鍵盤／滑鼠
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡
片裝：3片1.2M　售價：340元

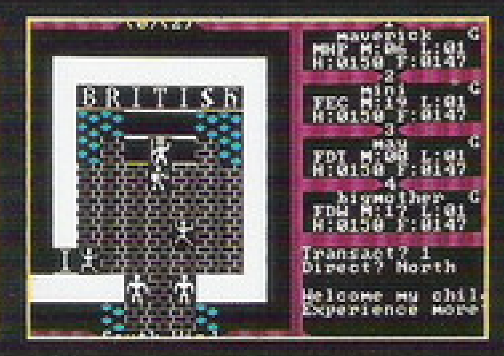
Ultima Trilogy

創世紀 I・II・III

- 曾經風靡百萬玩家的創世紀Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ與 Lord British 再現江湖！
- 典藏版，供各級玩家收藏回味。本合輯的三個故事是一脈相承的。







適用	IBM PC XT／AT
記憶	640K RAM
顯示	單色／CGA
操作	鍵盤
音效	PC喇叭
片裝	4片360K
售價	460元

從這個典藏版裡，玩者可以了解創世紀的源頭及其開宗明義的基本精神。隨著劇情發展，必須遊走陸地、海上各城堡鄉鎮、地下迷宮，接觸各類人等，還有機會從事搖遠的星際冒險、時空旅行、魔法、怪物皆以最原始純樸的方式呈現在你的眼前！

要體會、比較創世紀的演變過程嗎？本典藏版將給你最完整的感受！

黑暗的第一時期
創世紀 I

敘述邪惡的巫師蒙丹趁著天災、人禍、內亂，在索沙尼亞境內肆意蹂躪，並以邪法召出許多洪荒猛獸四處毀滅。人民痛不欲生，於是一名亂世英豪因應而生。你的責任是助Lord British 挽救索沙尼亞，並尋回眞理與和平。

妖婦的復仇
創世紀 II

接著，與蒙丹有著不正常戀情的女徒米娜，以排山倒海之強勢銜恨而來，她與神秘難解的時光之門有著什麼關連？她心中只想著要不擇手段消滅人類，你能制止嗎？



艾克杜斯
創世紀 III

到了第三段，蒙丹與米娜的孽胎又出來作亂，他非人非獸非機械，是個不折不扣的怪物。人們不知他身在何方，而一切的線索，就由一艘寫著"EXODUS"幾個血字的商船開始……。



Pools of Darkness

黑暗之池

由黑暗之池傳來悽切慘厲的呼喚，四面八方的怪物全都出了閘門，牠們將傾盡全力，置你於死地！

從光芒之池、青色枷的詛咒到銀色匕首之謎，冒險者一直在月之海沿岸與黑暗勢力艱鉅的搏鬥著。到了黑暗之池，玩者剛好繞了一大圈，回到系列故事起點─菲蘭城。在這兒，你將面對各式面目猙獰的怪物及最後的大魔王，並且將遇見昔日比肩作戰的老友，一起走進這個廣大的冒險空間，甚至於闖入天馬行空、詭異至極的另一個次元，共同為被遺忘的王國之苦難譜下休止符。



最後的挑戰！終極的敵人！
將給你致命的猛襲……

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

適用：IBM PC AT需硬碟及一台1.2M磁碟機
記憶：640K RAM
顯示：EGA／VGA
操作：鍵盤／滑鼠／搖桿
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡
片裝：2片1.2M
售價：340元



◆完全VGA256色顯示畫面，並支援滑鼠操作功能。
◆全新設計的魔法，讓冒險旅程更刺激豐富。
◆全新怪物首次在AD&D 系列露面。
◆可以由銀色匕首之謎中，將人物傳送過來。

WING COMMANDER™ II

Vengeance of the Kilrathi™

A Chris Roberts Game

銀河飛將II資料片——

特別任務



★一部未經測試的超級戰機，20個全新任務及戰術核子飛彈，全都將在銀河飛將II的最後一章——特別任務 2 中出籠！此次任務中，你將有機會駕駛配備有Mace戰術核子飛彈的晨星式(Morningstar)戰機，也就是聯邦新發展的超級戰機！

★還記得〞Jazz〞嗎？那個通敵判國的傢伙！在他東窗事發，意圖逃之天夭時，你成功的攔截狡猾的他終於定罪，你押解著他前往地球處決，不料，在半途，卻被他逃掉了……。

＊可由銀河飛將II或特別任務 1 將人物傳送過來！

＊提供特別任務 1 、 2 之選關功能。





適用：IBM PC AT 需硬碟及一台1.2M磁碟機

記憶：640K RAM

顯示：EGA ／ VGA

操作：鍵盤／滑鼠／搖桿

音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／ MT-32

片裝：2片1.2M　　售價：180元

遊戲特色：

◎由世界知名橋藝專欄作家及橋牌高手，也是老牌名演員——奧瑪・雪瑞夫，充當你的玩牌拍擋及個人教練。

◎想讓奧瑪充滿磁性的聲音建議你如何玩牌或恭喜你漂亮的玩了一局牌嗎？遊戲中的數位化語音效果將讓你感覺到搭擋的存在哦！

◎可1～4人同玩，也可以讓電腦自動示範牌局。

◎畫面採VGA 640×350模式，共有10種紙牌花樣可挑選，背景色調也有紅綠藍三色任君調配。

◎可隨機發牌或自行決定發給四家什麼牌。遊戲進行中並可見牌行事，變換各家遊戲者，向後悔牌或向前快速玩牌都可以ㄋㄟ！

◎可隨時顯示或隱藏東南西北四家花色，並能回憶先前叫牌畫面及目前贏、負分情形。

◎擁有完備的線上輔助教學選單，簡單好用，並針對遊戲規則、打牌技巧及如何叫牌等進行個別指導。

◎特爲初學者設計新手模式，還有提示功能教新上場者如何叫牌、出牌。

◎可列印原儲存於遊戲中的練習檔案或自行儲存的進度。

想學習打橋牌的必勝祕技嗎？請把這套最正統、並經過大師肯定的橋牌遊戲帶回家研究吧！



適用：IBM PC AT
記憶：640K RAM
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤／滑鼠
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32

片裝：2片裝　售價：300元

蘿拉推理系列—

匕首疑雲

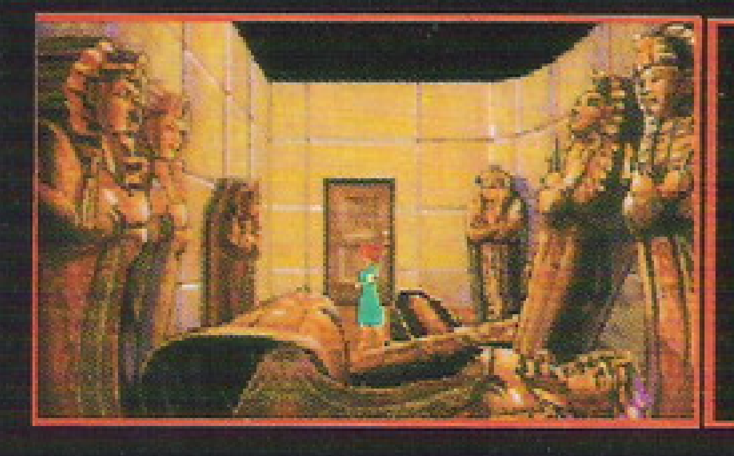


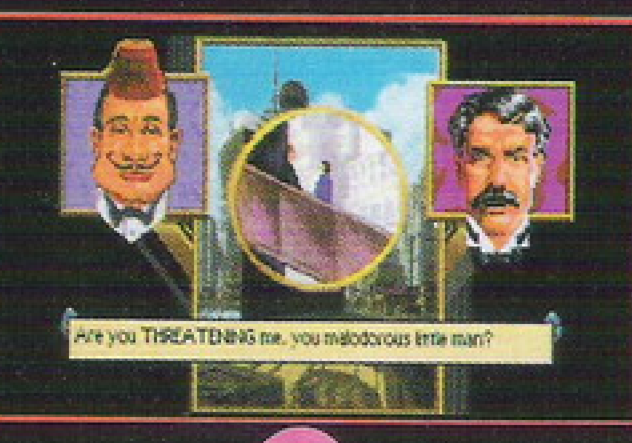
THE DAGGER OF AMON RA™

一椿古老的秘密 **謎樣的情境** 一把古匕首

接二連三的命案 **驚慄的手法** 一個初出茅蘆的少女記者

（下一秒，凶手就可能找上你！）

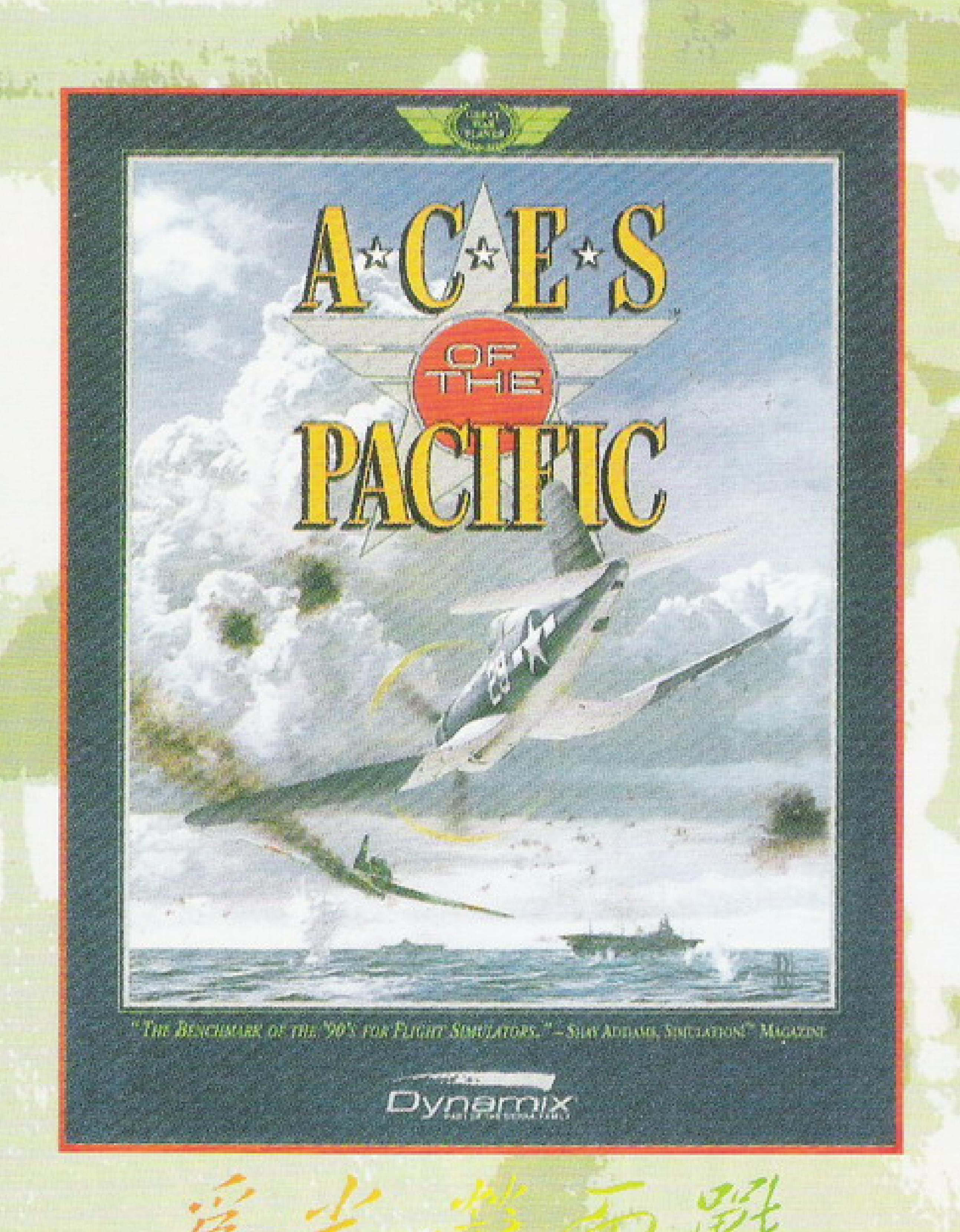








1941年12月7日，珍珠港事變爆發，二次世界大戰海空對決就此展開 …捍衛疆土的年輕戰士們不斷的投入空戰行列 ，新的空戰傳奇也不斷的發生在太平洋戰場上！



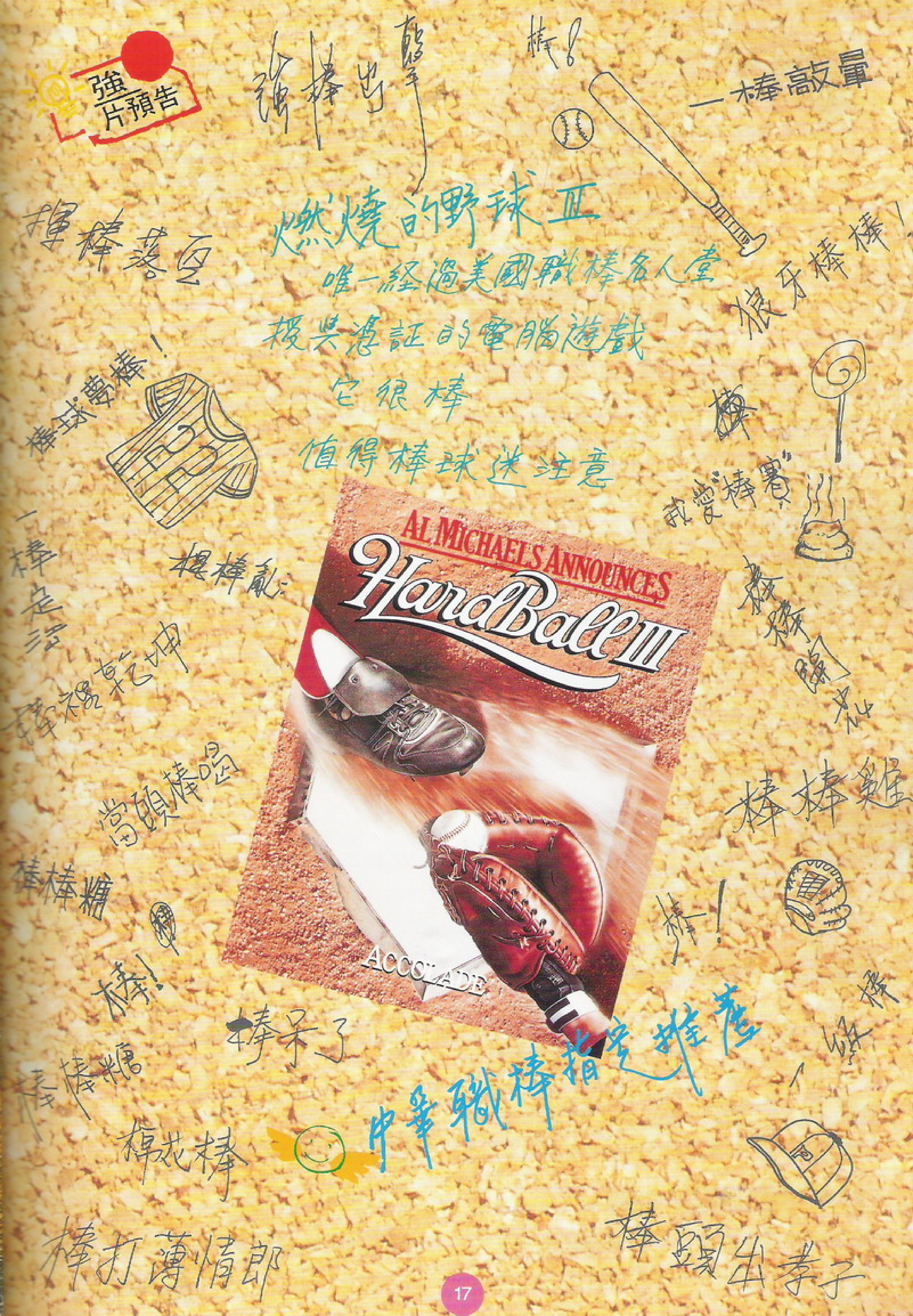
爲光榮而戰



軟體世界下一個中文化的遊戲是什麼？

答對了！就是————

魔眼殺機2



強片預告
強棒出擊
一棒高敲暈
燃燒的野球III
唯一經過美國職棒名人堂
授與認証的電腦遊戲
它很棒
值得棒球迷注意
狼牙棒棒
我愛"棒"賽
AL MICHAELS ANNOUNCES
HardBall III
ACCOLADE
當頭棒喝
棒棒糖
棒棒雞
棒!
棒呆了
棒棒糖
中華職棒指定推薦
棒花棒
棒打薄情郎
棒頭出孝子
17

RAMPART

PROGRAMMED BY BITMASTERS

攻城大戰

強片預告

IBM®

預備！瞄準！開火！咻——碎

敵人大軍 他

船堅炮利、火力超強，隔海炮轟、陸上襲擊毫不留情！

守城指揮官 我

只得拚命護城，一面開炮、一面苦思策略，粉碎敵陣！







the four crystals of trazere

一股不知名的黑暗力量由魔王的夢裡甦醒！
夢裡鬼哭神號、陰風慘慘、恐怖至極！
但卻活生生的闖進了真實的世界！
人類，變成了各式怪物
魔法，也變得不太對勁
毀滅、屠殺、殘酷等惡事荼毒著我們的世界‧‧‧‧‧
只有四名領著神喻的冒險者才能遏止不斷的殺戮！

你將帶領四人

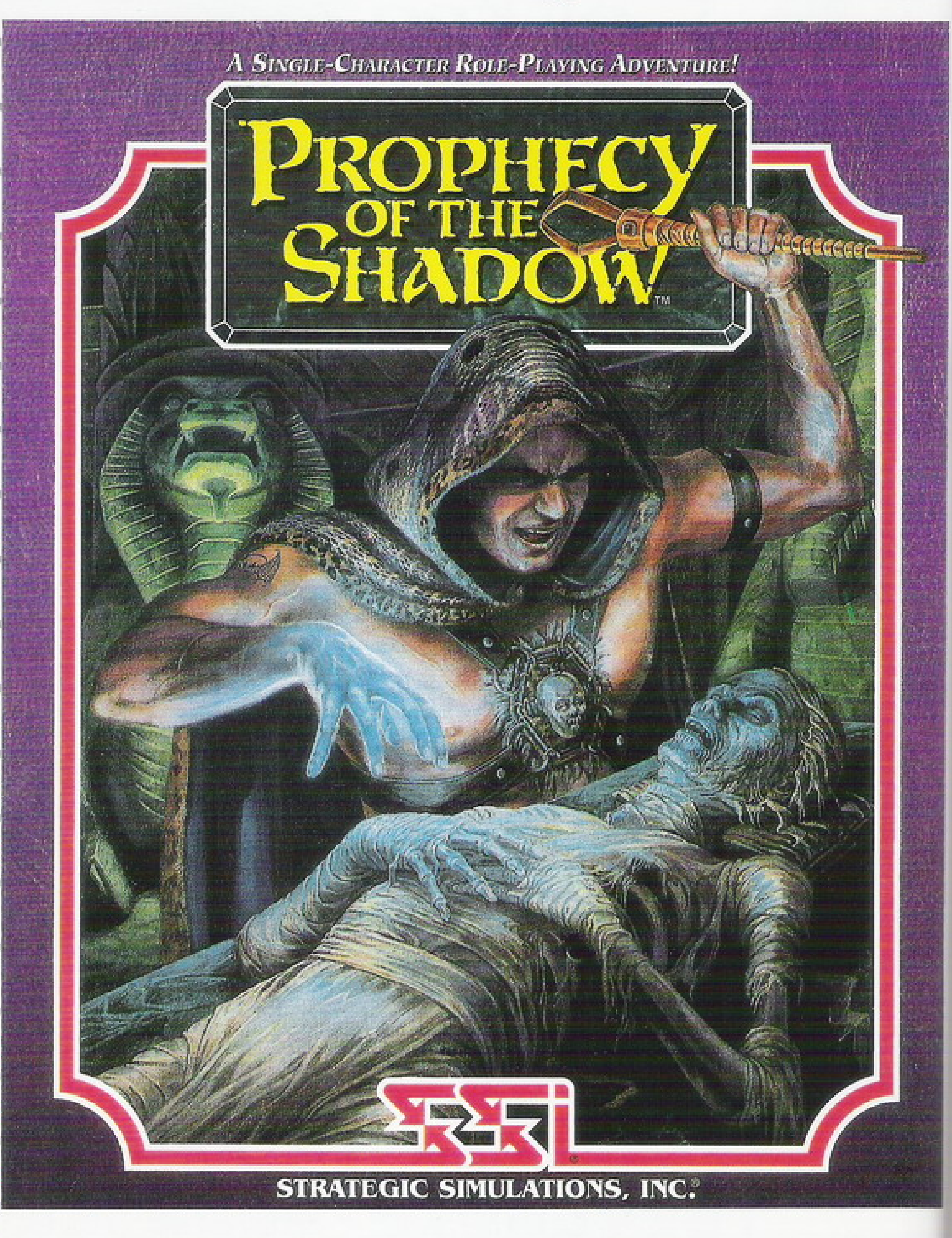
魔音甕命的吟遊詩人　法術精妙的符法師
擅閃躲及潛行的殺手　激戰至死的狂戰士

直搗惡魔之巢穴盡釋四顆魔水晶之秘！

強片預告

暗黑傳說

懸疑之死？
魔法之密？
不祥之嬰？
暗黑之魘？



行止神秘但卻十分慈祥的師父在家門口遇刺身亡！

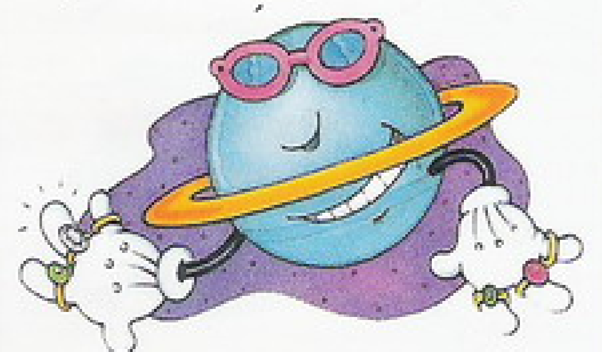
你的身世之謎及未來該往何處也隨之石沈大海！

公主離奇失蹤，攝政王甘泰思一手遮天，島上的一切正在慢慢的”衰竭”當中……

被村民認為惡兆怪嬰的你，該如何靠自己的力量拼湊這殘缺不全的線索？

你來到這個世界的目的又是？？？

遊戲衛星台



1992年6月16～7月15日新GAME

捍衛雄鷹
Falcon 3.0

當今空戰遊戲的經典鉅作。無論飛行控制或戰鬥模式均完全模擬現今最優秀的 F-16 戰鷹式戰鬥機。另有戰術檢討系統和會戰任務選擇，是模擬遊戲迷夢寐以求的遊戲。

機種： IBM PC XT/AT（需硬碟及 DOS 5.0）
音效： P/A/S/R
顯示：V
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類型：模擬
保護：密碼
售價： 500元

軟體世界



意外的訪客
Leather Goddesses of Phobos 2

性、核子、外星人湊在一起，會引發你什麼樣的聯想呢？性感、熱情的美豔女郎，讓你暫時停止呼吸！立體的語音效果、和懸疑、緊張的冒險故事，都是本遊戲的特色。

機種： IBM PC AT（需硬碟）
音效： P/A/S/R
顯示： E/V
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類型：冒險
保護：密碼
售價： 540元

軟體世界

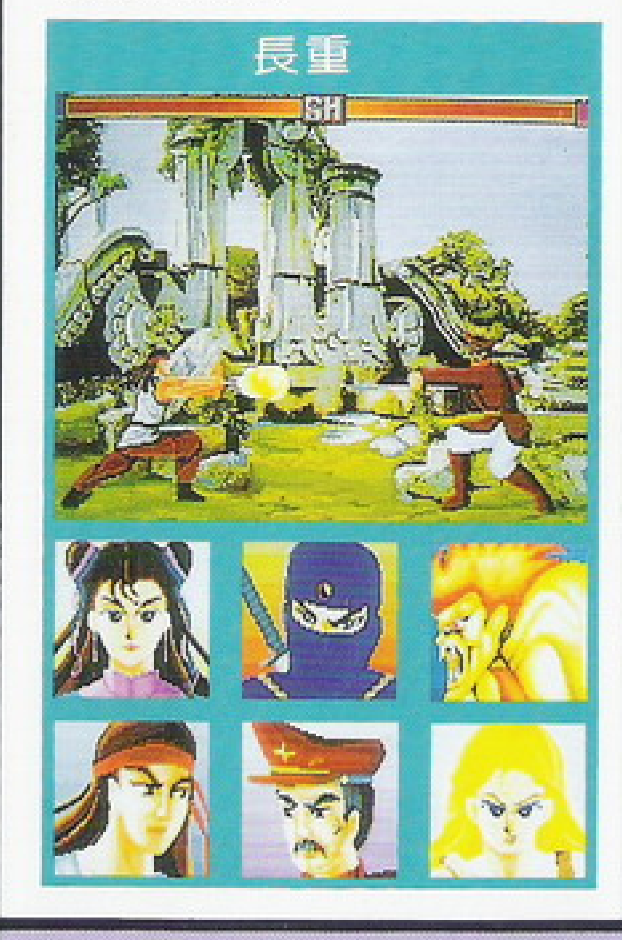


格鬥風雲

中原乃群魔百家必爭之地，有人為復仇而來，有人為名利而來，有人不計生死只求一戰，它將為平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲。

機種： IBM PC AT以上
音效： P/A
顯示：V
操作：鍵盤
類型：動作
保護：密碼
售價： 360元

長重



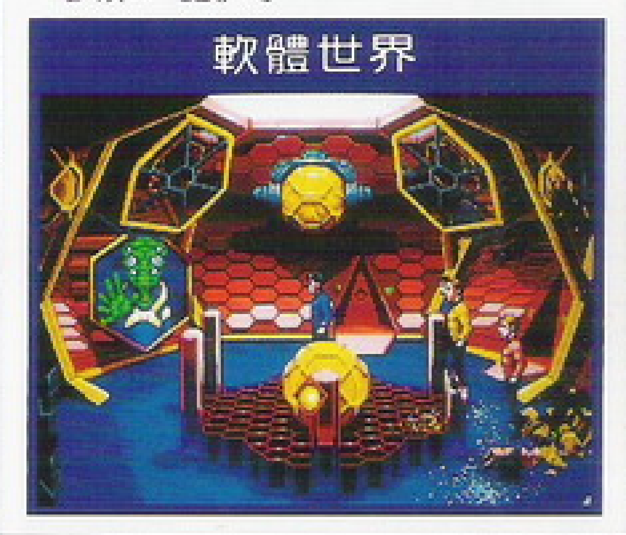
V：	VGA	P：	PC SPEAKER
E：	EGA		
C：	CGA	A：	AD LIB
M：	MGA	S：	SOUND BLASTER /PRO
		R：	ROLAND

星際爭霸戰
Star Trek：25th Anniversary

由膾炙人口的小說「星艦迷航記」改編而成。你扮演柯克艦長，領導「企業號」的所有成員對抗克林貢人和羅慕蘭人，以阻止其爭霸宇宙的邪惡計劃。集合冒險和RPG的優點，太空戰鬥尤其驚心動魄。

機種： IBM PC AT（需硬碟）
音效： P/A/S/R
顯示： E/V
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類型：冒險
保護：無
售價： 420元

軟體世界

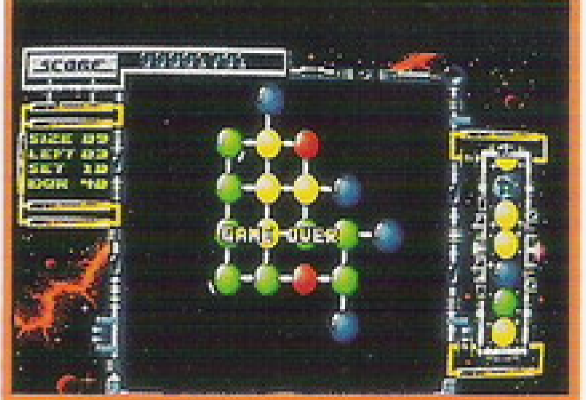


原子總動員
ATOMINO

PSYGNOSIS 繼百戰小旅鼠後，又推出一强打智育遊戲，規則為利用不同顏色的原子來架構完整的分子，方式有點類似俄羅斯方塊。

機種： IBM PC XT以上
音效： P/A/S
顯示： M/C/E/V
操作：鍵盤／搖桿
類型：智育
保護：密碼
售價： 260元

電腦休閒世界





1992年6月16～7月15日新GAME

天際寒星－義無反顧

PLANET'S EDGE-THE POINT OF NO RETURN

你和夥伴們由月球基地出發，對神祕的「地球消失事件」進行調查，在失去母星－地球的支援下，月球基地僅能維持三年。你能解破重重謎團，找回人類的母親－地球嗎？鮮活立體的太空作戰和陸地探險，是本遊戲的特色。

機種： IBM PC AT （需硬碟）
音效： P/A/S
顯示： E/V
操作：鍵盤 / 滑鼠
類型：冒險
保護：密碼
售價： 340 元

軟體世界

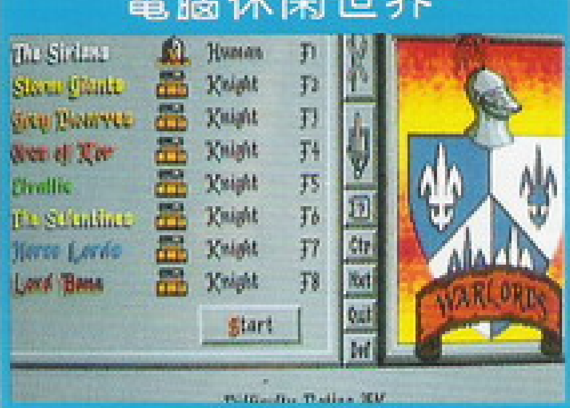
戰神

WARLORDS

八個種族在 Illuria 王國互爭王位，戰神融合RPG與戰略特性，部隊可包括巫師、幽靈、巨龍、飛馬、步兵、騎士等數十種。本遊戲曾獲戰略遊戲排行榜第一名。

機種： IBM PC XT 以上
音效： P
顯示： E/V
操作：鍵盤 / 滑鼠
類型：戰略
保護：密碼
售價： 260 元

電腦休閒世界

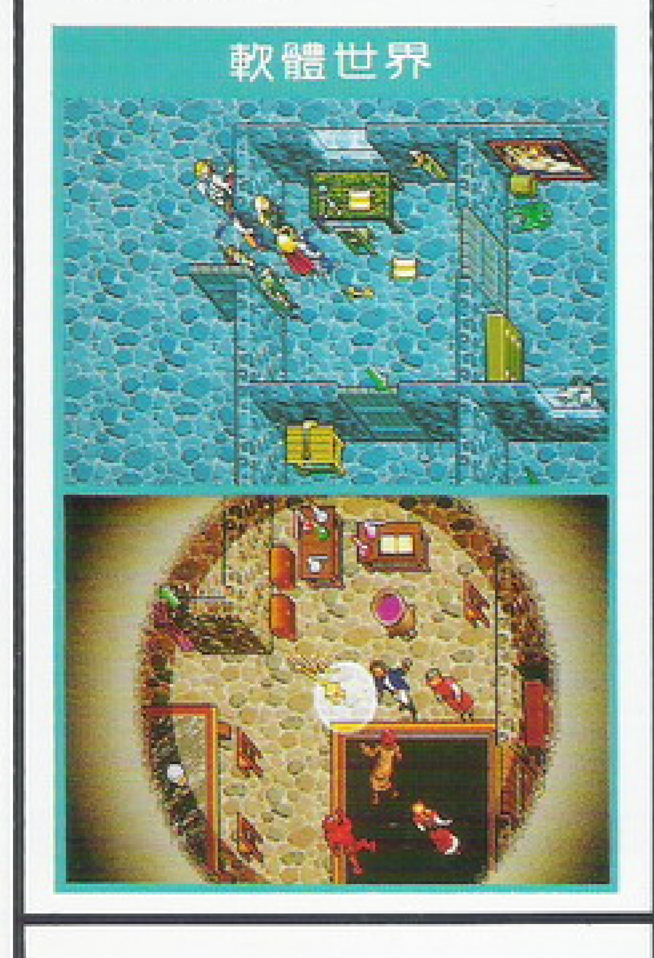


創世紀7－黑月之門

UltimaⅦ-The Black Gate

歡迎你！聖者！來到邁入新紀元的 Britanna 大陸。現在正有一股似善似惡的勢力進駐此地，你能拯救萬民於罪惡的淵藪，並找出魔法消失之謎嗎？逼眞而有趣的遊戲世界，人物交談不必鍵入任何英文訊息，以及立體的語音效果，對英文底子不好的玩家是一大福音。

機種： IBM PC 386SX以上（需硬碟）
音效： P/A/S/R
顯示： V
操作：鍵盤 / 滑鼠
類型：角色扮演
保護：密碼
售價： 540 元



超級學園麻雀

想到學園麻雀大戰中打敗八位美女高手，獲得自己簽名的會員金卡嗎？服裝秀不可不看，多種秘技助您一臂之力！

機種： IBM PC XT
音效： P/A/S/R
顯示： M/V
操作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠
類型：博奕
保護：密碼
售價： 380 元



傳說王國系列之風林火山

一場無可預期的天災，震碎了駿野王國長久以來的和平，並帶來了不可避免的災害。身爲王子的你，該如何突破難關，挽回王國的和平與安樂？

機種： IBM PC AT （需硬碟）
音效： P/A/S/R
顯示： V
操作：鍵盤
類型： RPG
保護：密碼
售價： 360 元



遊戲衛星台

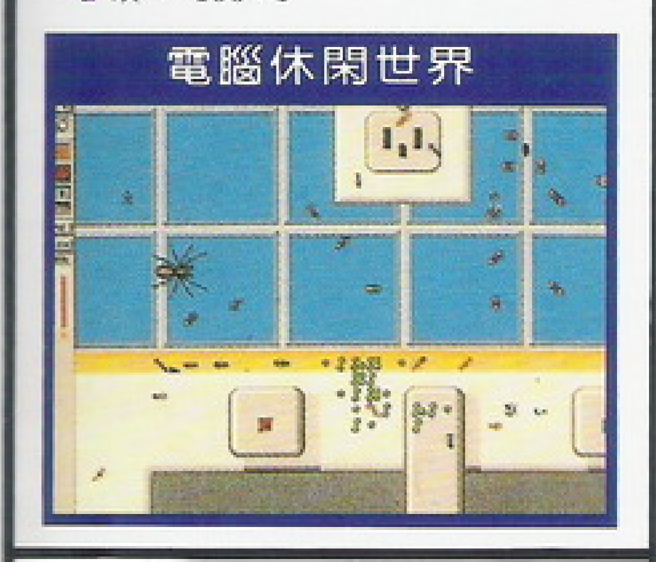
1992年6月16～7月15日新GAME

模擬螞蟻
SIM ANT

MAXIS 的模擬遊戲一直令人不忍關機，本次的鉅作模擬螞蟻更將螞蟻的生態鉅細靡遺地表現出來，且包含了四種不同的遊戲型態：快速模式、完整模式、教學模式及實驗模式。

機種： IBM PC XT 以上（需硬碟）
音效： P/A/S/R
顯示： M/E/V
操作：鍵盤 / 滑鼠
類型：模擬智育
售價： 400 元

電腦休閑世界



模擬台北

身爲大台北地區的最高行政首長，您是否有能力解決無殼蝸牛的住宅問題，還有因捷揮開挖所造成的交通問也會讓你焦頭爛額，三百萬市民正等著你上任！！

機種： IBM PC XT （需硬碟）
音效： P/A
顯示： V
操作：鍵盤
類型：模擬
保護：密碼
售價： 390 元

資策

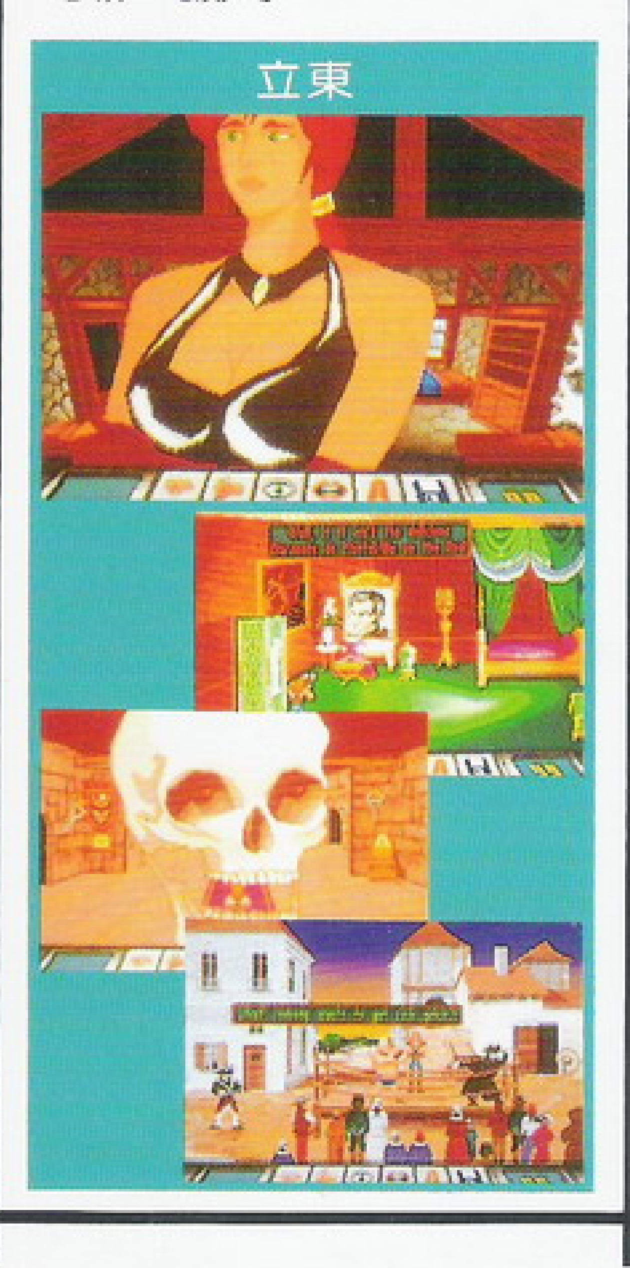


夢幻島嶼
ETERNAM

唐·鍾斯中了獎得到旅遊招待，目的地卻是希奇古怪的「夢幻島嶼」，在那五個相連的奇怪小島上會發生什麼事呢？

機種： IBM PC AT 以上（需硬碟）
音效： P/A/S
顯示： V
操作：鍵盤
類型：冒險
保護：密碼
售價： 450 元

立東

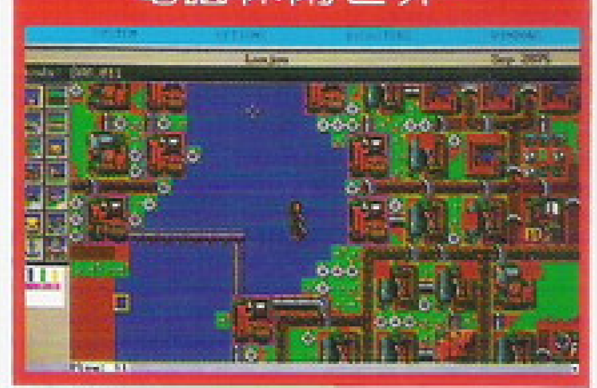


模擬城市－古城風情
SIM CITY-GRAPHICS

您把「市長」這個差事做得如何了？模擬城市古城風城提供三種令人耳目一新的城市圖形設計，溯及遠古，讓你主宰不同時代的文明（包括古亞、中世紀、西部）讓身歷夢幻國度！

機種： IBM PC XT 以上
音效： P
顯示： M/C/E/V
操作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠
類型：冒險
售價： 340 元
其他：需配合軟體世界珍 29 模擬城市使用

電腦休閑世界

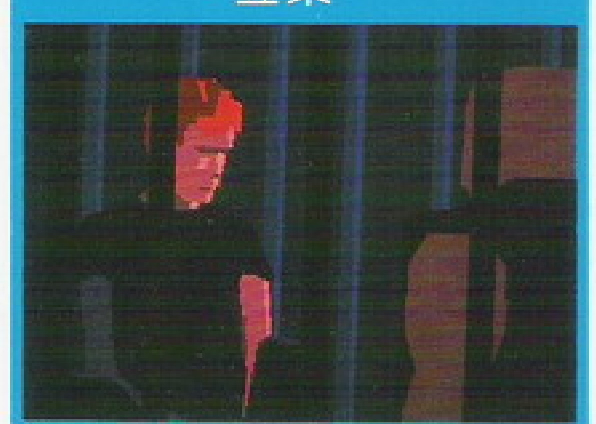


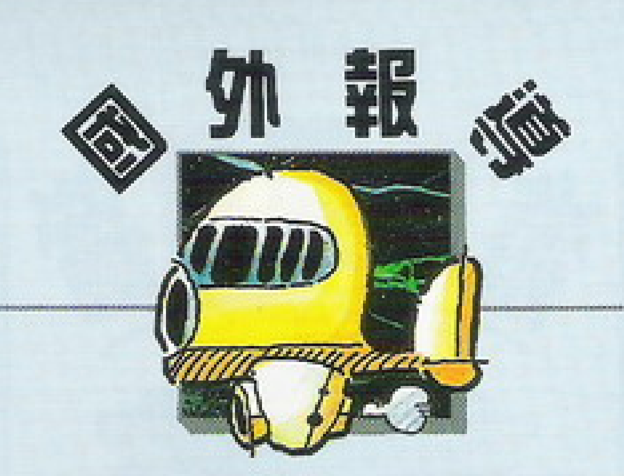
另一個世界
Another World

一位研究粒子撞擊的年輕科學家，因爲一道閃電破壞了整個驗，他也被帶到另一個文明世界中，運用技巧與智慧是求生存的唯一途徑。

機種： IBM PC XT 以上
音效： P/A/S
顯示： E/V
操作：鍵盤 / 搖桿
類型：動作
保護：密碼
售價： 420 元

立東







聽塗說

各位讀者大家好，因爲本刊駐美特派員亞佛列德先生，爲了躲避主編的催稿而尿遁了，所以本期的『道聽塗說』就由我蓋世掰王來爲大家服務，不管任何軼聞、各種小道消息都逃不過在下的一雙耳朵，以下且聽我慢慢道來：

CYBERDREAMS的**黑暗之蟲**已經正式出片了，據說在美國有爲數不少的青少年玩過這個遊戲之後都不敢獨自睡覺，其恐怖情節不可言喻，在此筆者突發奇想，也許漫漫長夜帶女朋友去戲院看恐怖電影不再是唯一的選擇，關了燈在房間裏一起玩**黑暗之蟲**會更有氣氛哦！還有別問我那怎麼查字典。

賽車迷們是否懷念**名車大賽**系列呢？ACCOLADE捲土重來推出 ROAD&TRACK，這款賽車遊戲除了加入錄影重播功能，讓賽車修正自己駕駛技術上的瑕疵之外，更重要的是還有跑道編修功能。有人向你臭屁他的駕駛技術高强嗎？以北宜公路爲範本造一條九拐十八彎外加N個湯匙彎道的跑道讓他開開看，保證他以後上高速公路只敢保持90公里，絕不行駛路肩！

另外偵探小說迷們，SIERRA 不敢忘了你們的存在，**蘿拉推理系列之匕首疑雲**應該不久後就會在國內上市，初出茅廬的記者蘿拉將在你的帶領下，一步一步的找出埃及古匕首在紐約離奇失蹤和神秘殺人事件之間的關聯，準備好你的放大鏡吧！

EOA當然不甘示弱，推出了兩款新遊戲，一個是**風雲霸主**（POWER MONGER），這個戰爭模擬遊戲提供了 MODEM 通訊對戰功能，覺得下棋不夠過癮的戰略家們，新的戰場已經準備好了，你會棄甲丟兵大敗而逃或是高唱軍歌凱旋而歸呢？差點忘了，**風雲霸主**的資料片－第一次世界大戰篇也已經進入緊鑼密鼓的籌備階段了，一起買沒有比較便宜哦！

另一款遊戲則是號稱中國國粹的麻將，此遊戲是以在香港較流行的13張玩法設計的，最特別的一點是它支援 640 × 480 × 256 色超高解析度模式，行筆至此實在寫不下去了，因爲我的口水把稿紙都給滴濕了，只有一句話可以形容這套香港麻將的畫面，太正點了！所以喜好方城之戰的牌迷們，每天上床前前祈禱一下可以加快遊戲發行的速度哦！

Lord British 也喜歡玩的魔戒少年已經出第二集了，英文名稱爲 TWO TOWERS，國內名稱未定，已知的是隊員實力與謎題難度都較魔戒少年提昇許多，哎！哎！我還沒講完怎麼人就跑掉一半了？

還有一個舊瓶裝新酒的遊戲是**新英雄傳奇 I**，畫面改以 256 色顯示且支援聲霸卡，SIERRA 宣稱他們在**新英雄傳奇 I** 上採用了新的模型拍攝手法，效果與原**英雄傳奇 I** 大異其趣，另外還有兩個遊戲發行附屬軟體，一個是幻想空間系列的幻想空間俱樂部，內容以賭場爲主，包含21點、吃角子老虎和賓果，另一個則是**俠盜羅賓漢**的羅賓漢格鬥專輯，包含了箭術、摩里棋和棍術，在**俠盜羅賓漢**裏玩得不盡興的人可千萬別錯過！

SSI 的未來角色扮演廿五世紀 Buck Rogers 也上市了，中文名稱暫定爲細胞爭奪戰，情節爲某科學家的細胞研究計劃能爲污染的地球帶來生機，卻引起各勢力間的爭奪。

高爾夫球這類貴族運動即將平民化，但仍然所費不貲，因爲有一套最新的 Link386 的硬體需求竟是 4MB RAM 加 Super V-GA 才能夠執行，看來高爾夫球仍是電腦遊戲界的貴族。

各位青年學子們，暑假有沒有去打工呀？錢別亂花，存起來買點小 RAM，換個彩色螢幕，加大個硬碟空間，不然眼巴巴的看著架子上的遊戲卻不能玩，那可是非常鬱卒不開朗的哦！由各類遊戲紛紛開始支援 Super VGA 的情況看來，這個好消息兼壞消息將使某些人士的升級噩夢提早實現！可愛又可恨的創世紀 7 帶頭引起的這場升級野火恐怕會一直燃燒下去。以上純屬虛構，如有雷同，不是巧合，各位再見啦！

／蓋世掰王



創世紀7 第二部—巨蛇之島

／Y. M. J.

在粉碎守護者（Guardian）的邪惡陰謀之後，友誼會（Fellowship ）被視爲非法組織而遭到全面性的禁止，友誼會的首腦Batlin一也鋃鐺入獄，Britannia又再次恢復了和平。

然而，一切都結束了嗎？守護者的陰謀眞的就此破滅了嗎？並不盡然。在Origin公司製作中的創世紀 7 第 2 部一巨蛇之島（The Serpent Isle）裏，你將再次面對守護者所留下來的邪惡計劃，阻止天災地變毀滅整個宇宙和 Britannia ，並挖掘出Britannia數千年來的古老秘密。筆者有幸拿到一份Origin公司的宣傳資料，特地爲各位解說這段新旅程，各位創世紀迷們可千萬別錯過喔！



回到Sosaria

現在將鏡頭拉回到創世紀 I 的時代。那時全世界共分爲四塊大陸： Lord British的大陸（後來演變成Sosaria，也就是現的 Britannia ）、法達爾王（ Lord Feudal ）的大陸、未知黑暗的大陸、以及危險與絕望（ Danger & Despair）的大陸。你的老戰友 Shamino 在那時也是堂堂一個國王，治理著危險與絕望大陸上的王國。

後來，在那特別的日子，Shamino前去會晤 Lord British，不巧就在那一天英勇的冒險者（就是你囉！）乘著時光機回到邪惡巫師蒙丹（ Mondain ）的老巢並將其消滅。蒙丹的死引起了宇宙的激烈變動，原有的四塊大陸各自彈入不同的時空中，被次元的外罩所包裹著，唯一能在這四個大陸之間通行的方法，就是駕船經過只有在雙月位於特殊位置的夜裏才會出現的巨蛇之柱（Serpent's Pillars ），不幸的是，這個秘密在當時鮮有人知。

自此，就無法返回自己國家的Shamino 只好留在 Lord British 的大陸，他不但成爲 Lord Birtish 最信任的朋友之一，日後也伴隨你進行多次出生入死的冒險。



巨蛇的子民

昔日危險與絕望大陸上的人民們在異變發生後，開始致力於研究生活的意義與宇宙異變的原因。最後他們向善於鑽研「均衡」（ Balance ）的道德學，以及前者所衍生出來的兩大要素：秩序（ Balance ）與混沌（ Chaos ）。不幸的是，這些人民並未體會到兩大均衡統一的完美，反而在秩序與混沌兩大要素的競爭中掙扎。人民們爲此分爲兩派互相砥毀，但仍在巨大地蛇（The Great Earth Serpent ）的調解與指導下通力合作，建立了文明的社會。



在創世紀III的時代，魔王Exodus 從虛無（Void）中將巨大地蛇偷去擋在他的魔城前面以防止冒險者闖入。失去了巨大地蛇的調解，兩派人民終於爆發了內戰。尊崇秩序的人民幻想著建立一個感受不到混沌氣息的世界，因而殘殺尊崇混沌的人民，最後尊崇秩序的人們戰勝了，他們在儀式中將混沌之蛇（Chaos Ser-



pent）分割成它原有組成成份－也是爲人所知的「混沌之毒」（Chaos Bane）－並將之禁錮在一個神秘魔法容器之中。

但勝利並未帶來繁榮，尊崇秩序的人民發現土地不再能維持他們的生活，於是他們開始想要去尋找一個新的天地，可以建立他們心目中的秩序之樂土。他們造出一道光牆，讓他們得以經由虛無（Void）旅行到另一個世界，於是，他們留下了家園，全都走進了光牆之中，而他們的遭遇則是另一個故事了。

多年之後 Britannia 上不滿 Lord British 頒行八大美德的人們在一個叫做Retsam的巫師號召之下遷離了 Britannia 本土，前去尋找傳說中的危險與絕望的大陸。最後，他們終於找出了巨蛇之島的秘密並抵達了這塊大陸，由於原住民所留下來彎彎曲曲的象形文字之故，他們遂將此地命名爲「巨蛇之島」，並定居了下來。

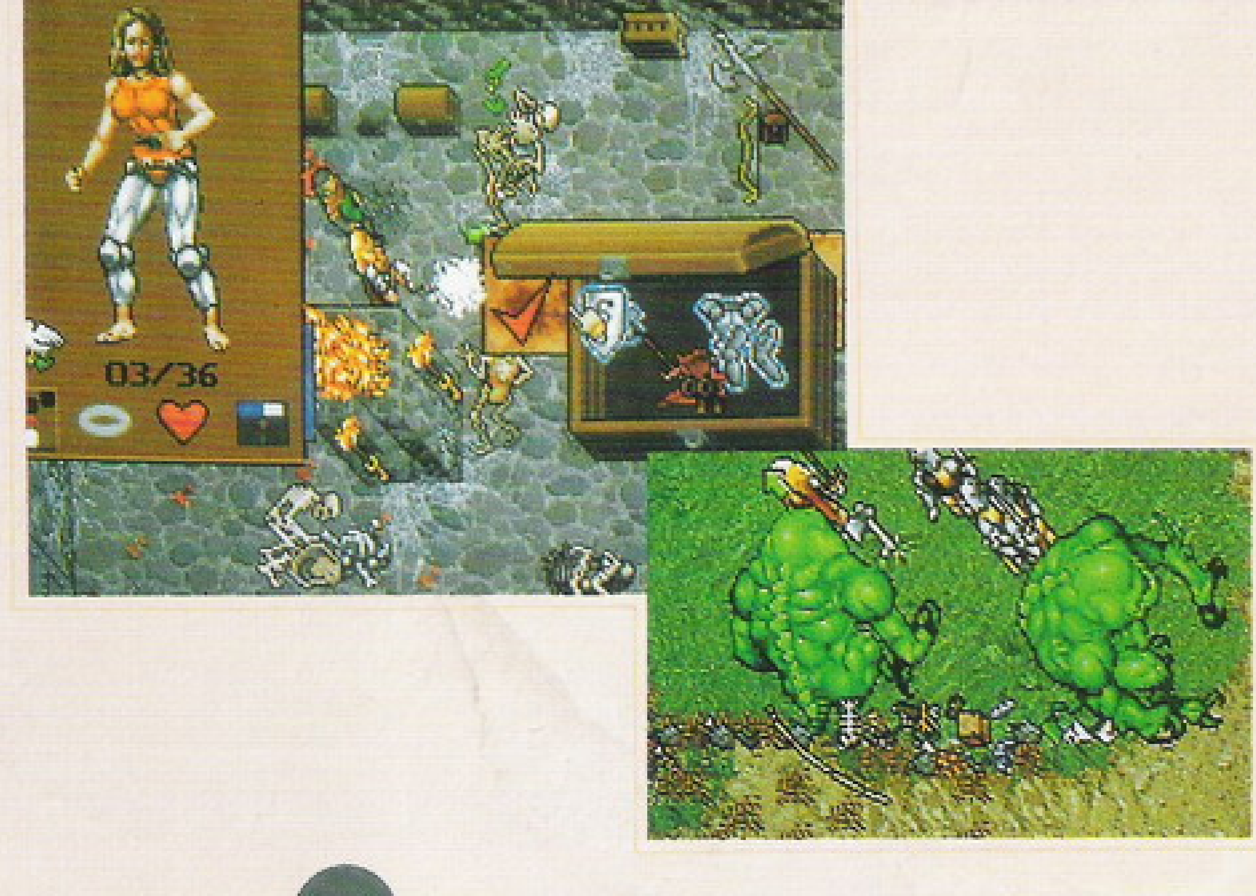
多年之後，巨蛇之島上的居民們也已繁衍了數個世代。他們沿襲了祖先們對 Lord British 的憎恨，同時他們也曾想追隨他們祖先的足跡，再次穿越巨蛇之柱回到另一個世界，但是都沒有成功。於是 Britannia 沿岸偶爾會出現大批沈船的遺骸，由船上殘留的文件，巨蛇之島這個神秘的傳奇故事才開始在 Britannia 上流傳開來。



在創世紀 7 的時代，守護者垂涎於被禁錮在巨蛇之島混沌之毒的力量，他命令友誼會的首領Batlin派出一艘船前去尋找那失落的大陸，而Jolo的妻子Gwenno由於不知道這次的航海是由友誼會所發起的，因而也加入了尋找巨蛇之島的行列，探險隊一行最後終於抵達了他們的目的地，Gwenno 和其他的智者們開始和居民們打成一片，在生活中慢慢查訪他們的知識與教養。

在聖者揭發了守護者陰謀之後，友誼會成爲非法組織，Batlin 也被捕下獄，但他最後仍然千方百計逃出牢籠並由不知情的Gwenno接送到巨蛇之島。爲了向 Lord British 和其他迫害他的人復仇，Batlin依照守護者所言釋出了混沌之毒，混沌之毒的力量散入宇宙之中，由於秩序的力量已經隨著尊崇秩序的人民們到了另一時空，沒有了秩序的力量來加以制衡，宇宙的平衡便遭到了破壞，因而造成巨蛇之島和Britannia大陸上可怕的巨大災變。恐怖的魔法風暴正在摧毀世界的每一個角落，而魔怪（Gavgoyle ）族開始夜夜都夢到巨蛇、戰爭和死亡，在這種煎熬下幾乎已瀕臨精神崩潰的邊緣，神秘的Jmp 族更是遭到一種會吸走它們生命能量的疾病的肆虐，若情況再繼續惡化下去，將難逃全部死亡的命運。

在這種無法可想的糟糕情況下，似乎只有一個解決之道。於是，Lord British 再次召喚聖者來到 Britannia ，賦與休他救整個宇宙與時空的使命。在正義的驅使下，他將帶領Iolo、Shamino和 Dupre 這三個忠實的老戰友前往一切事件的根源地－巨蛇之島。他能在一切都毀滅之前打敗造成宇宙失衡的混沌之毒嗎？他能阻止Batlin利用混沌之毒的力量將自己變成一個和守護者有著同等力量的泰坦巨人（Titan）、並向Britania以及 Lord British施展復仇的計劃嗎？他能救出尚不知身陷險境的Gwenno，並讓她回到丈夫Iolo的身邊嗎？





這是一場時間的競賽，也是勇氣和智慧的巨大挑戰。這一切交織成這個發生在冰天雪地的陌生陸地上的冒險故事——一個新的傳說、一場新的探尋——正等著你來寫下第一頁新的史詩。



據Origin公司表示，他們將以創世紀７的介面爲基礎，以同樣認眞的態度來製作這個屬於創世紀７的第２部。但是這並不代表巨蛇之島將會是個用創世紀７來新瓶裝舊酒的遊戲，因爲：

▲在「巨蛇之島」中，你將可看到和創世紀７中的Britannia截然不同的北國風光，所有的冒險將會在冰天雪地裡及冰凍的荒原和終年寒風吹拂的大地上展開旅程。同時，由於巨蛇之島原是Shaimio 所統治的國度，在冒險中他將會是你的最佳嚮導，他會告訴你所在之地周遭的地理狀況、以前曾是什麼樣子，甚至一些只有他才知道的關鍵性情報。面對巨蛇之島的現在與過去，你將可挖掘出這塊傳說的荒地上所湮沒的種種秘密。

▲在巨蛇之島中，你將會看到更大、更細緻描繪的各個人物肖像，而在裝備畫面上，你甚至可以一目瞭然你的隊員們所穿著的衣物、持用配戴的武器、盔甲與各物件。

▲新設計的多種威力强大、用途增廣的新魔法、以及更新奇、神秘的物件。

▲新作的多首優美動聽的背景音樂、以及更引人入勝的語音合成效果。

▲新的故事、新的世界、以至於新的道德系統。由秩序（Order）混沌（ Chaos ）的各種組成成份所架構而成的新道德體系，將會是你解開宇宙平衡之謎的關鍵，而多年來未曾探勘過的巨蛇之島，更是埋藏著挖掘不完的秘密與傳奇。

就如同創世紀７一般，巨蛇之島——一個新的創世紀外傳，相信會如同創世紀７一般，再度帶來一波新的震憾與衝擊。各位聖者們，你們是否已完成了黑月之門的冒險呢？是否正等待著Britannia再一次的召喚？那麼，請不要忘了巨蛇之島的傳奇——Britannia湮沒了千餘年的秘密，即將在你的面前展開！

◆◆創世紀簡短年表◆◆	
500多年以前	Shamino 統治著位在危險與絕望大陸上的王國（創世紀Ⅰ的時代）。
350年前	巨蛇之島上昔日危險與絕望大陸的人民們開始發展出文明（在創世紀Ⅱ的期間）。
300年前	①魔王EXODUS用妖術控制了巨大地蛇，並將它帶到EXODUS自己位在巨蛇之島不遠處的島上魔城的入口，以阻止冒險者們的闖入。 ②尊崇秩序與尊崇混沌的兩派人民在巨蛇之島上爆發了內戰。最後，尊崇秩序的人民們獲得了勝利，並將混沌的力量就此禁錮在島上。 ③尊崇秩序的人民們遷往一個較好的地方以求生存。 ④在EXODUS被毀滅之後，巨大地蛇又再次回到牠原來的位置。
250年前	反對 Lord Brittish 的Sosaria人們離開了Britannia，他們終於發現了巨蛇之島並此定居了下來（在創世紀Ⅲ與創世紀Ⅳ的時代之間）。
2年前	Gwenno 隨著冒險隊航海前去巨蛇之島（就在創世紀Ⅶ－黑月之門的故事開始前不久）。
18個月前	前友誼會的首腦 Batlin 從聖者的手中逃脫，並離開Britannia逃向巨蛇之島（就在創世紀Ⅶ結束之後）。
6個月前	在地下創世紀Ⅱ中再次展開了驚人的冒險歷程。
現在	就是創世紀７第２部－巨蛇之島！



美東地區電子佈告欄系統 BBS 簡介

軟體世界的讀者對於〞BBS〞這個名詞一定十分了解。而在本文中，筆者想向各位介紹一下在美東地區，尤其是紐約一帶的 BBS。所謂「工欲善其事，必先利其器！」所以我先談一下上 BBS 最重要的工具－MODEM。

在大約一年前，筆者剛剛開始玩 BBS 的時候，大約 95% 的使用者都在使用2400 baud的 MODEM。反觀今日，美東地區一般的 BBS 站的使用者，至少有百分之三十使用 9600 baud以上的速度的 MODEM。最重要的原因正如一位PC MAGAZINE的專欄作家所說的－價格！這位作家甚至建議應全面淘汰 2400 baud的MODEM。因為一台能支援 V.32bis 的 14400 MODEM（且大多具備收、發 FAX 功能）的零售價也只有約 250～300 美元；其速度約為1600 CPS（Characters per sec），是 2400 MODEM 的六倍。其所能節省的時間及長途電話費在短期內就足以彌補你一開始所多付的差額！而且原則上，這種速度是目前一般電話線所能負擔的極限，所以短期內，除非電話線質材的全面革新，不然的話，此機種應不致淘汰得太快。

雖然，目前美國高速 MODEM 的先驅 US R-oba + ics 宣稱已開發成功能傳 19200 baud 的 MODEM，但因價格太貴，目前使用的人並不多！

接下來，想向各位讀者介紹一下美國一些全國性的 ON-LINE 服務！這些全國性的服務，無論它所具備的功能如何，最重要的特色是要計時收費，而且價格驚人，不是一般使用者所能及所願意負擔的。筆者先將一些共同的特性向大家介紹，然後再逐一介紹每一個服務的特性！

一般而言，這些全國性的服務都會提供一些全國性的資訊服務。美國是一個資訊泛濫的地方；像每天的報紙少說也有上百張。如何從這些地方找到你要的東西呢？就用您那心愛的 MODEM 打個電話吧！一上了線之後，您可以查看各大航空公司及鐵路公司的班次及時刻表，而且您甚至可以直接預訂機票或座位呢！其它旅遊的服務如訂旅館、租車及氣象報告等都是一應俱全！但您也許會說：「我又不是常常外出旅遊，我只想在地下城多練些法術，做個地下城內的隱士。」沒關係，你可以到那些娛樂的部門和其它的使用者分享遊戲的經驗，而且還可能直接和寫遊戲的作者討論他的遊戲呢！

一些比較大牌一點的作者或是主管更常〞遊走三台〞式的巡迴坐陣！另外，您可以直接利用〞電子購物中心〞，選購各式用品及禮物。如果您不知道那個東西比較好而不知從何下手，那就到〞消費者指南〞的部門去，看看別人及專家是怎麼說的。錢太少，不知道花到那裏去了；或是錢太多，不知如何管理嗎？財經部門的專家也提供了許多小TIPS，以使用戶處理金錢！

全國性的On-Line Services各有其特色。而且在高度的競爭的情況下，各家莫不使出渾身解數，每月推陳出新。而消費者也可依其需求選擇不同的服務！最大且擁有最多服務項目及使用者的服務要算是Compuserve了。它提供了許多特別的服務項目。而且大多數軟、硬體公司或是一些 Shareware 的作者也都設有帳號。所以，這是一個可以取得多方面也是最完整資訊的地方，可是，天下沒有白吃的午餐；它的收費更是驚人。一小時的費率是 12.95 元美金。但鑑於一般消費者不太可能願意支付如此龐大的支出，近期也推出每月只收7.95的基本服務，使得一般大眾也可親身體驗一下這個重量級的服務。

另外，PRODIGY 也是一個深入美國家庭的



服務，主因是其收費固定，每月 12.95 美元，不必一直擔心打去太久而付不出錢來！而且又是最早支援彩色的服務，又注重家庭及小孩子的需求，所以近期使用者也突破一百萬人了。另外，像是別的如 Genie 是比CompuServe規模小的服務；項目大致相同，但相對的價錢也較低。它也提供了便宜的基本服務，一個月只要4.95美元，實在是經濟又實惠啊！其它較有名的服務如： American On-LINE 是以像著名Windows 一般的環境爲主的服務；而DELPHI則提供許多檔案供使用者使用，雖也是計時收費，但也有所謂″20／20″計畫，讓您使用二十小時只要二十美元！

以上的各種服務多得眞是五花八門，美不勝收，所以消費者要張大眼睛，才不致浪費了寶貴的金錢！

接下來，想和各位談談一些地區性的 BBS。美國的電話費在一定範圍的區域內，大多可申請計次而不計時的服務。在上線之前，你當然必須有良好的通訊軟體。筆者偏好在Windows下跑通訊程式；因爲，如此一來，我可以一面傳我要的檔案，一面玩心愛的遊戲而且一面寫明天要交的報告！PROCOMM For Windows 是目前最受歡迎也最搶手的程式。若是您不願意付錢買軟體的話， Unicom 3.0 則也是很不錯的選擇。因爲Unicom是所謂 Public Domain 的 Shareware （共享軟體），您可以任意使用及拷貝給別人，而不會有著作權或智慧財產權的問題！若讀者有興趣的話，請來信詢問，我將立刻寄一份給您。

雖然在 Windows 下跑這些東西聽起來實在不錯，但在Windows3.1版出來之前的 3.0 版下來的話，高速 Modem 十分不穩定；所以， DOS 版的軟體也是很重要的。一般而言，當您買Hayes相容 MODEM 時，廠商通常都會附上Procomm的 Shareware 版本，您可以依您的需要而決定是否更新版本，另外如QMODEM（第 5 版以前）， TELIX 等都是一般人常用的共享軟體。若讀者有興趣的話，下次我會就個別程式的使用及優劣進行比較。若是對 Shareware 有興趣的話，我將舉出一些有名有用的程式給大家一個報告。

以上是使用者可用的通訊程式的簡介。那一般的 SYSOP 又是如何維持他們的系統呢？那就請再向下看啦！

SYSOP 所用的 BBS 軟體可就比一般使用者用的通訊軟體要複雜得多了！尤其是要如何防範一些有意、無意間對系統的破壞，病毒的掃描及檔案及信件的維持等，必須面面俱到。

在美常見的 BBS 軟體有：① Wildoat ②PC、Board ③ Teleguard ④Renegade及⑤PBBS等等。 WildCat 是一個全功能的 BBS 軟體，功能十分齊全而穩定，曾獲選多次最佳產品獎。而 PC Board 則是許多中等大小的 BBS 愛用的軟體。因以其系統穩定及十分具有親和力著稱。另外， Teleguard 是 Shareware ，所以一般小型或是嘗試性質的 BBS 多用之。而且其原始程式以Pascal所寫成，所以有程式寫作能力的站長也可依其特定需要而加以修改。可惜的是，大多數使用的站長沒有付費給作者，而且最近作者也惹上一些官司，所以已決定封筆不寫了。

而最近取而代之的是Renegade；其系統更穩定，而且顯示速度極快，所以原來用Teleguard的站長也漸漸倒向用Renegard了！其它的軟體如PBBS是在 Windows 下執行，但功能並不如上述的軟體強；而且視窗的通訊介面控制也不是很完備，用的人並不多。還有的就是 Search Light BBS 軟體，但其親和力十分差，所以筆者沒有太多的機會使用它，也不好亂說了。

筆者和幾個朋友也打算開一個 BBS 站，若讀者有機會來紐約而想上我們的站的話，別忘了我們是您們軟體世界讀者，也許您們會有意想不到的好處喔！

現在，我來談一談大家最有興趣的項目：爲什麼使用者想上線（ On-line ）呢！或是說，這些 BBS 能給讀者一些什麼好處呢？上過線的讀者一定都知道上線的三大好處是：

第一、傳檔案。



第二、交換信件及資訊。

第三、玩遊戲。

根據一般使用狀況的調查顯示，大部份的使用者花大部份的線上時間在傳檔案上！但是到底是什麼好東西，讓大家花這麼多的時間呢？正如我前面所提到的，這裏有許許多多的Shareware（有著作權的軟體當然不能亂傳，不然 SYSOP 就難逃牢獄之災了。）而各個硬體的商家也各有其專屬的 BBS ，所以您可以利用電話線，隨時拿到您花了大把鈔票所買硬體配備最新的驅動程式。例如前一陣子Windows 3.1剛出的時候，各個顯示卡，語音卡及其它Windows相關產品的商家也都更新他們的驅動程式，使用者也就可以立即取得所需程式。

另外，若是您喜歡寫些小海報或是做些桌上出版物（Desktop Publish）的話，更有數不盡的各式圖形檔及轉換程式。而筆者就有各式圖形檔約 200MB 。更由於這些圖形檔大多是所謂的共享軟體，大家可以安心使用，不必怕半夜被 FBI 的人抓走。像是New Print Shop的圖形檔，另外如 PCX 、 CGM 、 GIF 、 TIF 等都是十分常見的圖形檔形式（Format）。而且經由轉換程式可以轉換成您心愛程式所能辨認的形式，就萬事O.K.了！另外，各種提供 DOS 及 Windows 使用的工具程式更提供給不願花錢在軟體上的使用者便利的環境！尤其值得一提的是像一些如 MCAFee 公司出的掃病毒程式：Scan、Clean 及Shield等，更是每隔 2-4 星期更新一次，使大家免於病毒的恐懼！在這樣的環境下，提供給使用者的好處應算是夠好的了吧！

筆者在上 BBS 站的期間，從來沒有發現任何一個程式有病毒的。美國是一個講求信用的地方，大家都是從你過去的表現判斷你的地位，所以，大家都很潔身自愛的。若一個使用者放一個有病毒的程式上線的話， SYSOP 將知會所屬的組織，把這樣的份子永遠拒於門外；同樣的，若那一個 BBS 曾有染上病毒的記錄，別人也就不太願意打去那裏。若您能常常提供有用的檔案給 BBS 的話，您的地位必蒸蒸日上！例如，得到更長的上線時間或是可DOWNLOAD更多的檔案。否則，您很可能被埋沒於眾多的使用者之中了。

若是您實在沒什麼持續的來源，那又如何提供檔案給 BBS 呢？俗語說：「有錢能使鬼推磨。」那就交錢吧！這些付費的系統通常檔案的存量驚人，而且都是有許多條線的。例如筆者上一個五條線， 9Gigs （9000MB）的 BBS，而且每天有新進的各類程式約50MB。另外，筆者曾在電腦雜誌上看到一個有 150 條線的BBS，檔案存量想必接近天文數字了吧！最近，美國政府準備立法對這些 SYSOP 抽稅就曾引來一陣騷動，因爲羊毛總是出在羊身上的啦！

另一項也十分頻繁的活動是電子郵件，每天您可以和許多朋友通話，或就同一件事提出不同的看法。例如前一陣子L.A.的暴動或是越來越近的美國總統大選都一直是某些使用群的熱門話題。另外，您若是對某些電腦的術語不明白，或是使用的軟體間不相容的問題，或是各種軟、硬體使用上的問題，也就常有意想不到的收獲。這些電子郵件系統大多是地區性的，但是一些較大的 BBS 也會提供一些全國性的轉信服務；只要您上線後，進入這些特定的Conference ，您的信件將會被全美各地其它的使用者所見到，若是有問題的話，能被解決的可能性也愈大！ 您也可以讀其它人的Public Mail，看看別人在想些什麼。當然私人信函是不能翻閱的，所以，電腦擇友在美國是賺不了什麼錢的！

再來就是一些On-line Games 。但一般而言，這些遊戲無論在音色及圖形上都遠不及外面賣的遊戲，筆者也就不是很願意玩了。而且，在台灣大家有像軟體世界這樣物美價廉的來源，想必對這些遊戲也不可能熱中了。其它的服務，如〝電子拍賣會〞，玩家們可將二手的MODEM ，印表機，電腦及各種配件進行交易。有些 BBS 也有〝電子報紙〞的服務，眞是秀才不出門，能知天下事啊！

以上就是一些電子佈告欄的簡介。若讀者對某些特定的部份有興趣的話也十分歡迎來信。謝謝。

新英雄

紙上遊戲搬上電腦
擲骰間完成英雄任務



你想了解
曾風靡歐美的紙上遊戲
魅力何在嗎？
你想玩玩
神話故事版中的"大富翁"嗎？
《新英雄傳說》
提供你
角色扮演遊戲的
新玩法新體驗

傳說



獨家代理發行



令您期待已久

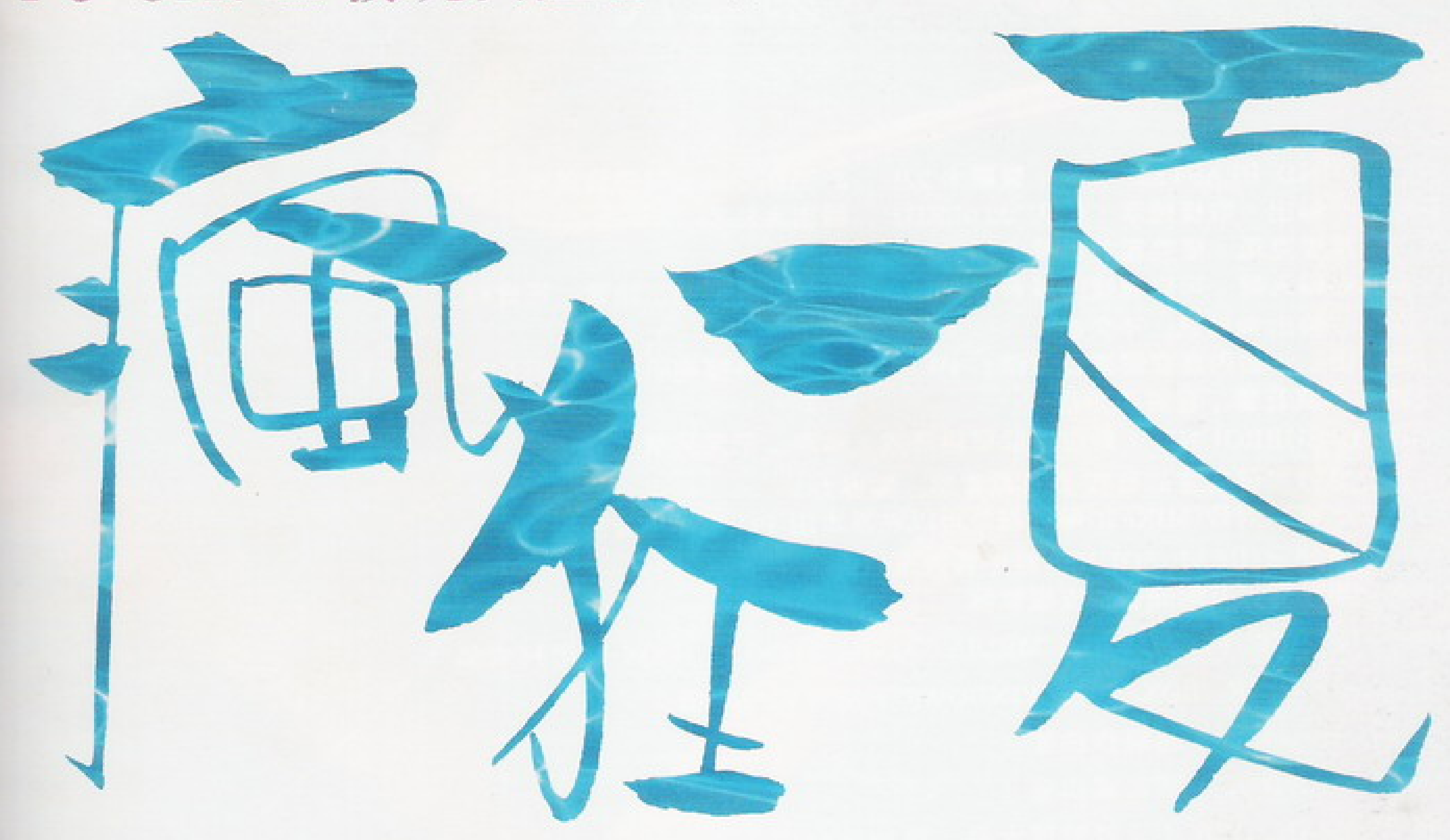
SIMCITY GRAPHICS™

模擬城市魁偉、浪漫、狂野的古城風情系列
在我們「慢工出細活」的努力下
終於不負眾望地給「孵」出來了
耳目一新的城市圖形設計溯及遠古
稱霸主宰不同時代的文明(古亞、中世紀、西部)
真實逼真的模擬
讓你身歷夢幻國度 歷夢幻國度
享受更高級的榮耀
除了三種不同國度色彩的圖形資料片
另外附贈給您原始模擬城市遊戲
單重消費、多重享受
別錯失這份意外的收穫喔
■Sim City—古城風情■

模擬城市
古城風情系列
讓您一次玩個够！
模擬城市回到未來系列緊接著推出等著瞧吧！

電腦娛樂世界 獨家代理發行

PC GAME發燒友注意了!!



軟體世界92年PC GAME發燒友聯誼會即將展開

時間地點

台北	--81年8月23日，星期日，PM 2：00～5：00（國父紀念館演講廳）
台中	--81年8月9日，星期日，PM 2：00～5：00（大批發百貨公司4F活動廳）
高雄	--81年8月2日，星期日，PM 2：00～5：00（高雄工專資訊大樓7F會議廳）

內容

來就送	--凡購買軟體世界或電腦遊戲世界7月份上市之新GAME，即可憑內附之問卷卡詳填並加貼印花，至現場換取贈品，並可參加摸彩。
新片介紹	--92年國內外強檔新GAME預告，精彩內容不可錯過。
有問必答	--任何遊戲之疑難雜症都可於現場獲得解答。
掰GAME大賽	--就是將GAME之名稱或劇情內容等，編串成故事，上台演講，只要敢秀您就紅！魔奇音效卡二代等著您。
現身說法	--軟體世界作者群現場和您暢談未來。
趣味搶答	--您對軟體世界遊戲了解多少？現場搶答成功，獎品任您選。
頒獎	--軟體世界甄選之優良之駐校代表，現場頒獎表揚。
摸彩	--40項獎品等著您，只要您有摸彩券就有中獎機會。

HiFi 魔奇音效卡 第二代

魔奇金霸卡

特色：

1. 完全相容於SOUND BLASTER 2.0 （聲霸卡 2.0） & ADLIB （魔奇音效卡一代）
2. 具備語音輸入／輸出。取樣頻率：輸入 22.05KHz 、輸出大於 44.1KHz
3. 語音輸入可以用麥克風。麥克風並兼具卡拉 OK 伴唱功能。
4. 語音 LINE IN 輸入端，可以直接由錄音機或ＣＤ輸入音樂、歌曲、語音...等資料，存入電腦中，輸出無雜訊、不失真。
5. 獨立的二組輸出，一組內含立體擴音線路（ 4W ），可直接外接喇叭。另一組 LINE OUT 可配合立體高傳真音響，音質清淅穩定。
6. 內含 DIGITAL SURROUND （數位沙龍環繞音效）線路，不需另購。SURROUND 音效可使產生的音效更具真實感、震撼力。
7. 內含 IBM PC 喇叭混音(MIXER)輸入端，可以將原本由 PC 喇叭所產生的特殊音效、真實語音(REAL SOUND)經由音效卡輸出。
8. 完整的中文使用手冊，及附贈各種支援軟體。
   - ◇ DOS UTILITY FOR MULTIMEDIA APPLICATION （DOS 應用程式集）
   - ◇ WINDOWS JUKE BOX （在 WINDOWS 下使用的點唱機）
   - ◇ E-Z COMPOSER （超級作曲家）
   - ◇ VOICE EDITOR （語音編輯者）
   - ◇ SOUND MANAGER （音效管理大師，錄放音程式）
   - ◇ POP-UP TONE （背景音樂演奏程式）
   - ◇ MT-32 INSTRUMENT SIMULATOR （ROLAND MT-32 音色模擬程式）
   - ◇ PROGRAMMING LIBRARY FOR C, CLIPPER & QUICK BASIC LANGUAGE （函數庫）
9. 內含 MIDI 輸入／輸出界面，和 MPU - 401 UART, SOUND BLASTER VAPI 相容。
10. 可以利用 FM 音源模擬MT-32音源，並可使用 MIDI 相關軟體。SOUND BLASTER 並無此功能
    - ★ MASTER TRACKS PRO (TRACKS、MT、MTPRO)
    - ★ SEQUERCER PLUS GOLD (JUNIOR、SENIOR、GOLD)
    - ★ CAKLWALK (APPRENTICE、PRO 4.0)
    - ★ CAKELIVE
    - ★ PLAY IT BY EAR
    - ★ MIDI TOOLS
    - ★ DIGITAL MIDI TOOLS
    - ★ DYNA DUET
    - ★ MUSIC PRINT PLUS
    - ★ BAND IN A BOX
    - ★ BALLADE
    - ★ ENCORE



11. 任何音效卡最重要的還是要有軟體支援，除了可以使用 ADLIB & SOUND BLASTER 原有的軟體外，<<軟體世界>> <<電腦休閒世界>>所出品的遊戲軟體將全力支援，不怕沒有軟體可用，使用者更有保障，這是其他雜牌音效卡無法提供的保證。
12. 自行開發設計，功能卓越。非市面上其他仿冒品所能比擬。
13. 最重要的一點也是您最關心的一點：絕對是令您意想不到的價格，人人買的起。

特別注意：

目前已經有許多GAME軟體支援魔奇音效卡II的語音功能，如：俠影記、魔法門III中文版、銀河飛將 II、創世紀 7 ....等。而且有愈來愈多的GAME將支援。如果你目前還是使用第一代的魔奇音效卡，或是你根本沒有任何音效卡，即將上市的 ..... 魔奇音效卡II ..... 你一定不要錯過，看緊您的荷包，心動不如暫停行動。

密切注意魔奇音效卡II上市消息

魔奇音效卡 2 魔奇金霸卡

抓住心靈的感覺

生活的形式需要不同的感覺

魔奇音效卡Ⅱ——魔奇金霸卡的前衛享受、

震撼音色，塑造個人獨立的品味空間

魔奇音效卡Ⅱ——魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

新卡上市期間二個月內，實施舊卡換新卡活動，只要將魔奇音效卡Ⅰ，連同保證書，拿至經銷商處購買魔奇金霸卡，即可折價500元，給老顧客的新回饋。

笑開懷

自6月1日起徵收各路笑雄的笑話，延聘專業音樂工作室錄製「笑話磁片」。絕無僅有的錄音磁片爆笑集讓你聽開懷、笑破皮，卻不再額外付費，只贈不賣。

靜享受

新卡上市期間三個月內，實施100台無線耳機大抽獎，不但可收聽音效卡音樂，還可當收音機使用，完全的個人空間享受，絕對不擾鄰。

現錄音

產品內贈麥克風乙只，可現錄音現播放，清晰的語音輸出入，滿足自我的表現，還可當卡拉OK演唱哦！

聽分明

精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時門內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱。

如果你要提供笑話 現在還來得及

請註明姓名、地址及連絡電話，將笑話以書寫或錄音帶方式，寄至高雄郵政28－34號信箱收。一經採用，我們會將獎品奉上。

笑話字數不限，體裁不拘，葷素自理。

提早行動，優先享受

魔奇音效卡II——魔奇金霸卡

匠心獨具　品味卓然





您想拿到還未出版的最新遊戲嗎？

您想增加稿件錄取的機率嗎？

您想得到比自由作家還多的稿費嗎？

您想一窺原文攻略本的眞面目嗎？

您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？（尤其是在漲價之後）

還有很多優渥的好處，但是天下可沒有白吃的午餐，想得到這些好處，唯一的方法就是成爲特約作家，請睜大您的眼睛，好好的瞧瞧下面的應徵辦法哦！

應徵辦法

請您寫一篇2400字的遊戲評析，遊戲請選各雜誌還未上過遊戲評析的遊戲（以前的遊戲也可）。遊戲評析的寫法請參考各雜誌內的文章，重點爲：需站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，可自由發揮，但心態不可偏差，不可感情用事。如在寫稿上有任何問題，也請來電詢問。請把握機會！

請填寫以下資料

一、永久連絡地址、電話
二、外宿連絡地址、電話
三、連絡時間
四、就讀學校、科系、年級或學歷
五、詳盡電腦配備資料
六、擅長遊戲類型
七、曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）
八、獨力完成過那些遊戲（未看攻略）

歡迎文筆流暢的玩家來函應徵，請把握機會！

來信請寄到

高雄郵政 28-34 號　軟體世界雜誌社，並請在信封上註明應徵特約作家。

詢問電話：(07) 3848088 轉 280 、 289

PC史上第一套中文超大型武打動作遊戲!!



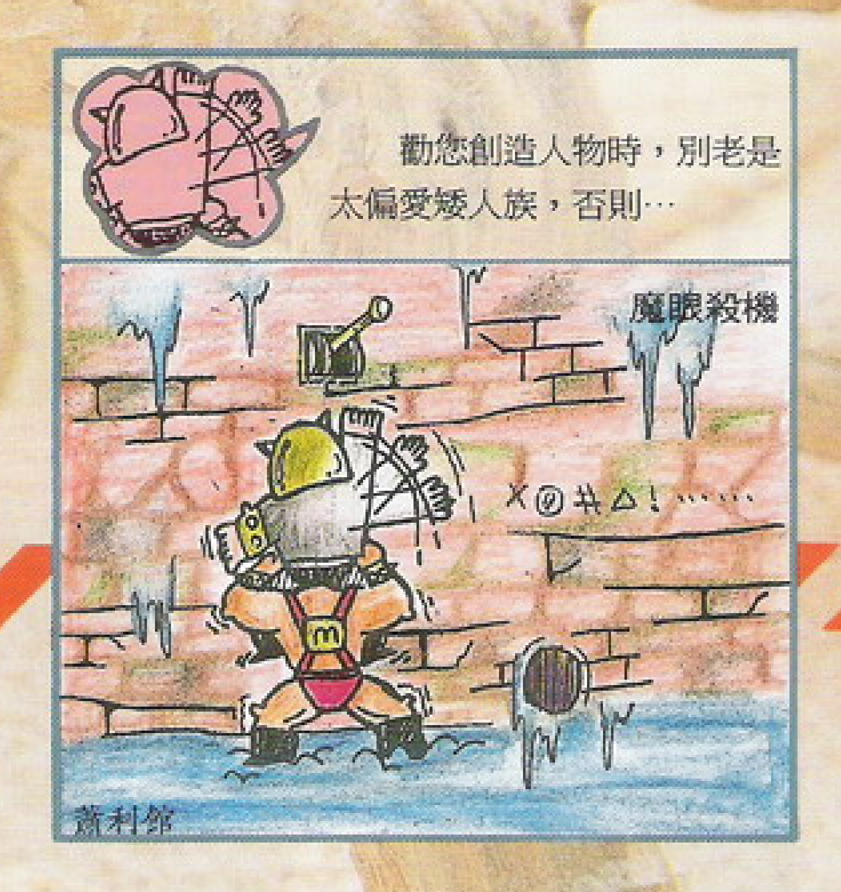
中原一乃群魔百家覬覦之地，有人爲復仇而來，有人爲名利而爭，更有人不計生死，不論成敗，只求一戰。儘管他們的目的不同，企圖不一，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將爲原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲………

長重企業(股)有限公司發行　郵政信箱：高雄郵政85號信箱　服務專線：(07)2215153・2617451

電玩 GAME



在師父張三丰圓寂前得知自己的身世及沈寂20年的家仇血恨……終於找到失傳已久的如來金剛拳譜潛心修練。



勸您創造人物時，別老是太偏愛矮人族，否則…



一架B-17飛至 V-1 基地的上空，正預備痛快的大炸一番赫然發現已無炸彈，只好……

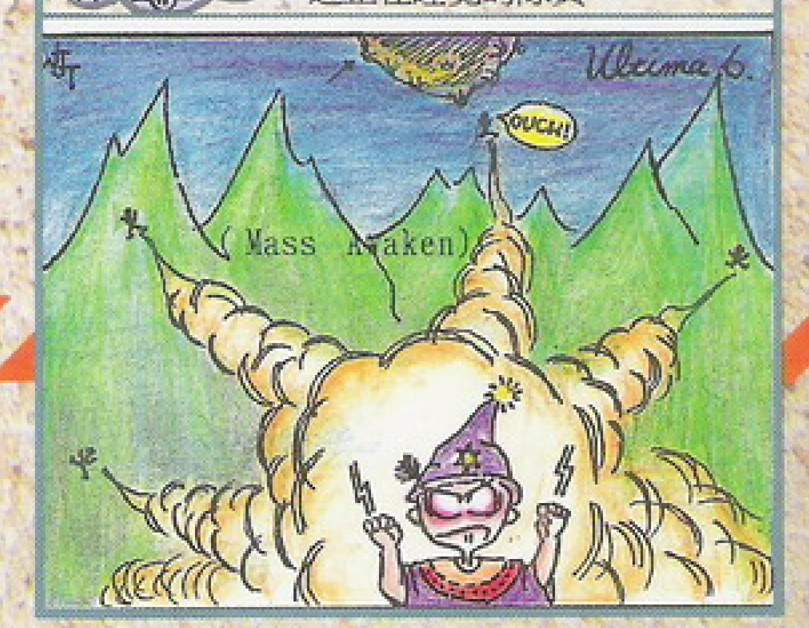


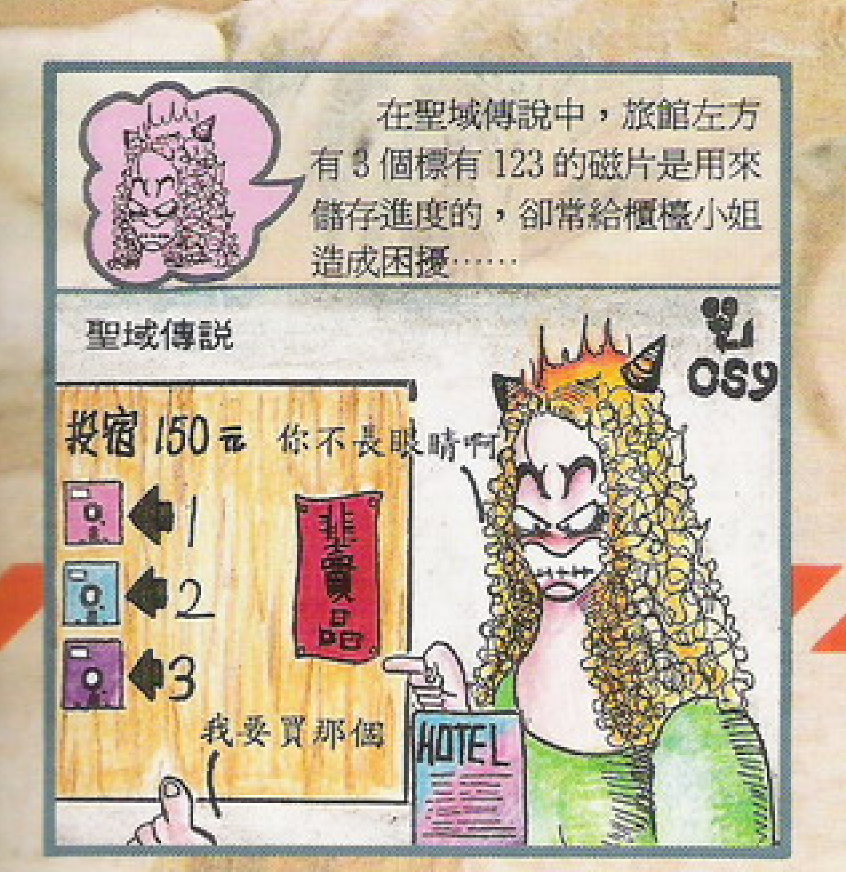


在 RPG 的遊戲中扮演魔法師、巫師的角色大都只能穿著輕便的防具，並以女性居多…



隊伍喚醒　咒文：就在半夢半醒之間，狠狠把你炸上天邊！
效用：以「爆炸」聲喚起附近正在睡覺的隊員。





在聖域傳說中，旅館左方有3個標有123的磁片是用來儲存進度的，卻常給櫃檯小姐造成困擾……
聖域傳說
投宿 150元
你不長眼睛啊
非賣品
我要買那個
HOTEL



張飛一行人不小心在洞穴中迷了路，幸好關羽帶了一本——
請修改位址
肉羹
吞食天地

短路
SHORT



勇敢的羅賓漢又捉到一位士兵準備殺死他……
士兵：「羅賓漢能再給我一根煙嗎？」羅賓漢：「囉嗦！你就快死了！」
羅賓漢
煙屁股



三國演義是一個全中文化的戰略遊戲，內容不錯且文句精美又實用。對打前必先唸上幾句，以示文武全才……
匹夫！安敢欺吾？
教練
汝多行不義，吾將伐之。
V.S
三國演義



據說關羽有一赤兔馬日行千不汗不喘；一日出征，關羽一馬當關萬夫莫敵手揮青龍偃月刀…… ……
吞食天地
丁正邦



俠影記

各位愛好俠影記的兄弟姊妹大家好，相信各位在傳劍來的帶領之下，已經解破無數難題。可是你在玩的時侯，你會發現那些“黑衣小菜鳥”好像都會一些奇門武力，威力之强，轟得你欲哭無淚。筆者時常發生忘記SAVE，只好重來的慘劇。而且在聖教的洞中，發現那兒的“黑衣小菜鳥”，體力居然超出極限（超過體力的框框），簡直……。不知道是不是陳則孝搞的把戲，太不公平啦！至於在打賴子昂的時侯，筆者差點氣喘而死，被K一次就接近黃泉之路。只好每K中他一次就存一進度。乖乖！他的防禦能力好得嚇人，被亢龍有悔全數擊中（力道是分成四個），居然只損了1％ 。當然，這不代表此Game實在很差，憑心而論這個Game值得您一試。

／閃電俠影

蘿塞拉的冒險



在「國王密使IV——蘿塞拉的冒險」中，美麗的公主做完了該做的事，時間就會從白天跳至黑夜，使蘿塞拉得以進入鬼屋冒險。我在玩的時候，不慎忽略了一件事，結果爲了要等待黑夜降臨，足足讓電腦開在那裡五個小時（當然人也坐在那裡苦等）……美麗的童話變成了一種苦刑，公主可愛的面容也了苦瓜臉，唉！一夜之間××再現！

／DDT

春秋爭



這個遊戲花了我三、四天的時間，才完成統一。而中間嘗試了老媽的沙漠風暴威力，經歷了段考、小考無數「磨練」，冒

大戰



當我到達中華商場，走到遊戲專櫃時，立刻從頭到尾掃視了一遍，眼前突然一亮。咦！？出新片子了。原來是大戰略，於是就把它買了下來。回到家裏，立刻開始作戰。申購裝備時，哇！錢眞是出奇的〞少〞，買不了多少先進的武器，只好多買一點步兵。兵力佈署好之後，就一步一步地往前推近。咦？怎麼這麼簡單，沒有半個敵人。正當我浮現出邪惡的笑容時，敵方突然出現數輛坦克，一下子就幹掉我軍的一半……。不用說，當然是戰敗囉！

大戰略的優點嘛……就是耐玩性滿高的，而且可以考考諸位指揮官的IQ，是個蠻不錯的遊戲。但是缺點就列如在購買裝備時，一些麻煩的手續，反反覆覆的，加上有時資金不足時，眞想大罵一句×××（限制級！請勿學

魔眼殺機



各位喜歡迷路的朋友大家好，我是深水城中開眼鏡行的。先前聽說皮爾吉倫那老小子在組織冒險隊要去找眼魔，我想正好借機向眼魔推銷眼鏡，於是我就加入了隊伍。如果眼魔那十隻認眞的眼睛各配一付眼鏡……。

進了地窖後，陸續碰到許多不買眼鏡的討厭鬼，打打殺殺之後受傷總是難免的。可是講起治傷，我就忍不住要罵我們隊上的牧師（我他…眞是的），他每次治傷就只能治一個人，即使只受 2 ～ 3 點的輕傷也要花掉他所有的法術。要治第二個又得先睡 8 小時。天啊！如果全隊 6 個人每人都受一點輕傷，他老人家也要花十天半個月才治得好，眞是白癡！要是全隊中了一顆火球，那就有得等了。

不過他老人家告訴我，在386 的世界裏，這點耽擱算不了什麼，在 286 的世界裏他也沒法度。算了！算了！這等鳥事不提也罷！

告訴各位一個新鮮的。遇到能用束縛術對付的傢伙時，先別急著收拾他。先將前排隊員手中的武器放下，再依平時攻擊的方式攻擊。哇哈哈！巴掌功出現了！相不相信，竟有 4 ～ 5 點的傷害哩！誰教他們不買眼鏡！我左一巴、右一巴、深水英雄頂呱呱。

／Lanjoumao

霸傳

著被當掉的危機。終於，打敗了強大的秦國和虎豹般的楚國，幹掉了燕、曾、蔡、陳、宋 等軟弱的米老鼠般的小國，併吞了天下。正在等待君臨天下的痛快畫面出現時，螢幕的畫面晃動了幾下，一個人登上了台，然後就結束了我期待的勝利畫面。喔！拜託，怎麼會這樣！害得我差一點，就把心愛的電腦砸了。／INDY

略

習）。還有就是不曉得自己作戰的〞地盤〞。買多了浪費，買少了自己吃虧，往往就是輸在這裏。另外還有一點就是：作戰結束後的清單，訊息太快了，還沒有完就跳過去了，什麼酬勞不酬勞的。唉……只希望有一天能夠「殺遍天下無敵手」，這樣子就夠了。

／BOY

陸軍棋



那天天黑黑的，眼前是一片迷濛，突然出現了一道光芒，眞是豪光萬丈，瑞氣千條………，陸軍棋——小時候熟悉的遊戲，忍不住要圓幼時的夢，便將它請了回去，進行一場昏天暗地的決戰。

軋——軋———陣磁碟運轉，幾次畫面的閃動，一個四四方方的棋盤，幾顆死板板的棋子。我只是不明白，爲什麼它在讀資料時畫面會變黑？不是可以用一些圖形、畫面帶過嘛！害我好幾次以爲“當機”了，還好我有鍥而不捨的精神，不屈不撓的毅力，等它出現。

好不容易開始了，就像小時候一樣一步一步的走向敵陣，跟電腦鬥智，五個將軍的五項絕技我都嚐過了，眞是吃盡苦頭，我在想玩家是不是也能享有這些特權，翻遍了說明書，唉！可憐啊！就是沒有，我多麼希望我們也有一項絕技能傲視寰宇，希望有心人士能嘉惠我們這些小民。

其實它在消磨時間方面的確很好，如果“雄雄”找不到朋友時，它的眞是好朋友。啊！我的司令被對方的炸彈給 K 掉了（眞是＃＠＊！！）。

／十一少

不吐不快

銀河飛將 II
秘密任務1修改篇補遺



／Su Uen Chin

在銀河飛將 II 及特別任務 1 中，敵人難度增加不少，因此在第 34 期、第 38 期雜誌中，都有正義之士投稿修改篇。然而其中有所遺漏，在此補充幾點：在 34 期 Bob 等人的修改篇中，提到有「超强護罩」，修改方法是將代表防護罩的 2 個位置中的後者00改爲03。實際上修改方法是該值必須大於或等於1000才對，也就是16進位的E8 03。因此 2 個位置應前者改爲E8而後者改爲03。

而第 38 期 RYU 先生的特別任務 1 修改篇也疏乎了一些地方。表一爲特別任務中所有我方出現過的戰機和戰艦，表二爲敵方，至於其它的戰機並沒有在任務中出現，故不予列出。比較一下表一、表二，你將發現敵方和我方都擁有 Ferret、Epee、Sabre 三型的飛機，但代表的名稱不同。歸類在敵方的上述三種飛機即是叛逃人員，由於它們的名稱不同，你儘管大肆修改，不必擔心使敵人和自己一樣無敵，也不會辛苦的每到新的任務就重新修改。

註一：爲免重覆，表中僅提供戰機名稱、檔名，詳情請參閱 34 期、38 期雜誌。

表一

我方戰艦	
修改檔案	戰機名稱
ALTSHIPS.001	Ferret Mark II
SHIP.V03	Epee
SHIP.V04	Sabre
SHIP.V02	Broadsword
SHIP.V15	Crossbow I
SHIP.V17	Gettsbur
SHIP.V18	Concordia

表二

敵方戰艦	
修改檔案	戰機名稱
ALTSHIPS.001	Pirate Ferret
ALTSHIPS.001	Pirate Epee
ALTSHIPS.001	Sabre no gunner
SHIP.V36	Gothri
SHIP.V24	Pirate Base

火爆鋼球小秘技

BRUTAL DELUXE 2

敝人在玩火爆鋼球時，無意中發現了以下這些小秘技，尚祈各位先進不吝指教：

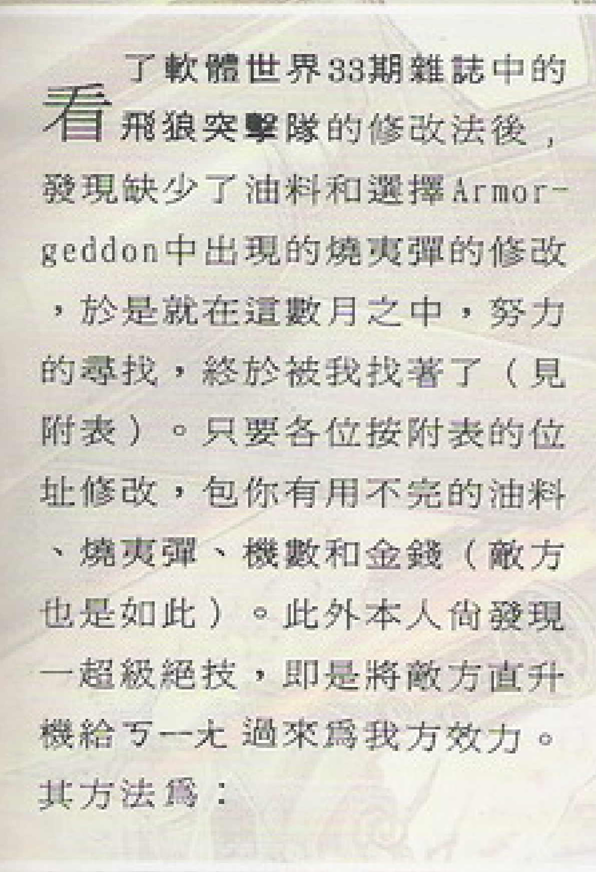
1. 以曲線前進球比較不會被搶走。
2. 當你和敵隊兩人排成一直線時，千萬不能將「充過電」的球向敵隊丟去，因爲這樣敵隊第一個雖然倒了，但第二人就能接球了。
3. 搶球時可以休息一下，再按下空白鍵，等他來「給你撞」。這個方法，只要在對方直線跑來時就有用，並且球到手的機會是百分之百。
4. 射門前先去「充充電」，再閃過敵隊的隊員，當你的守門員和門成一直線時，立刻把球丟出去，守門員一定會一碰倒地，而球還是直直的向前衝。這種做法守門員不但會受傷，而球還是照樣進，何樂而不爲！

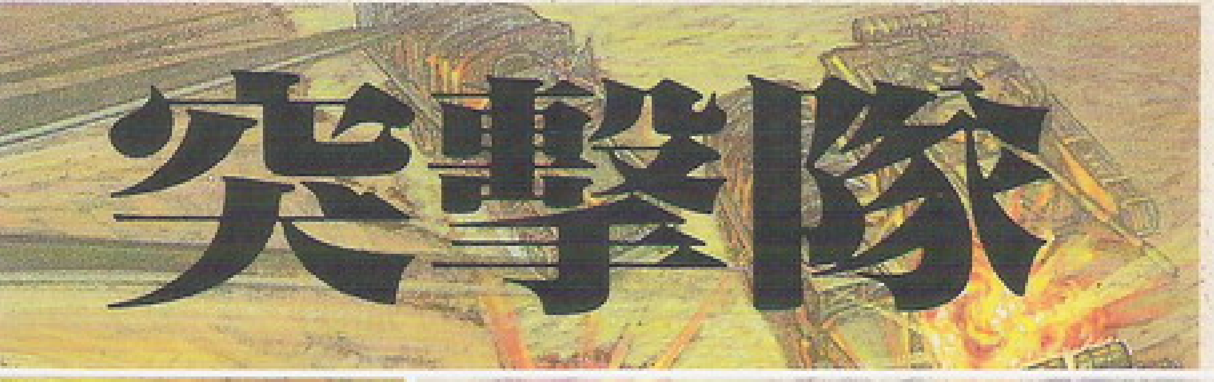


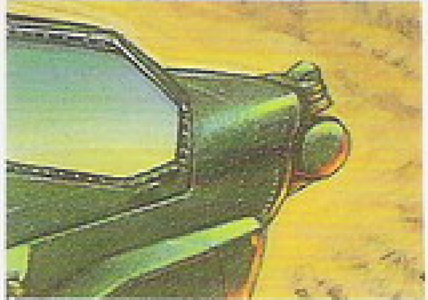
／曾伯赫

偷「機」法

/G.G.







名　稱	Sector	原　　值	修　改　值
燒夷彈	84	26 FF 4D 1C	90 90 90 90
人　數	119	26 89 5C 22	90 90 90 90
機　數	119	26 29 45 14	90 90 90 90

看了軟體世界33期雜誌中的飛狼突擊隊的修改法後，發現缺少了油料和選擇Armor-geddon中出現的燒夷彈的修改，於是就在這數月之中，努力的尋找，終於被我找著了（見附表）。只要各位按附表的位址修改，包你有用不完的油料、燒夷彈、機數和金錢（敵方也是如此）。此外本人尚發現一超級絕技，即是將敵方直升機給ㄎㄧㄤ過來為我方效力。其方法為：

①遊戲一開始，立刻存下進度，然後跳出遊戲。

②啟動PC-TOOLS，進入*SAV中的sector33。

③將在 S08 （ S72 ）的值改成BC將在S2（ S76 ）的值改成FC，將 S00 （ S84 ）的值改成00，其餘不變。（括號部份為敵方第二架之位址）

④修改完後，敵機必須等到墜機後才成為我方自機，所以最好在將 S26 ～ S27 （ S90 ～ 9 ）改為 0000 ，這樣敵機一從機場起飛後，會因缺油而墜毀。（油料最大值為 000 ）

⑤各位若想當敵方角色只要將 S44 、 S48 、 S56 分別修改成FC，BC，0 即可。（從第二架開始）

注意事項

（１）本篇人數修改是墜機後人數不歸 0 ，與33期修改不同。

（２）各位若修改33期第 5 項人數的修改，將會發現，只要敵方或我方一旦於下傘兵，往往會放到無法再放下傘兵為止，這樣容易導致雙方無法攻擊與生產。若將本篇與33期的人數同時修改，當直昇機搭載人數滿五人時，就無法降落給工兵修理與補給，其應對之策就是只修改本篇人數修改，再進入*SAV檔中sector33的 S70S7 改成FF7F即可。



吞食天地

修改篇補遺

/蔡忠憲

在36　期雜誌上的修改方法略有錯誤，若按照原修改的方法來改善將軍們戰力和智力，一定會有一些個將軍無法找到。這時你必須在戰力和智力，中間再加上3F方能找到。

如：馬超戰力 245 、智力 162 ，修改時則輸入F53FA2，這時只須把F5改成FF、A2改成FF即可、3F則不必管它。希望各位能玩得更愉快。

P.S：如果還找不到的話，那就先找戰力，再跳過一個位址核對一下智力。若是初期玩家則不可改龐統之類的將軍。因為你要招他前還要先打敗他，你把他改強了，簡直是找麻煩嘛！

恐怖劇場 艾薇拉 II



／Knight



恐怖劇場是艾薇拉的第二代，除了畫面依然承襲了第一代的優點之外古堡禁地的場景多了許多，而且音效作得也還不錯。你的電腦若是有裝音效卡，保證可以讓你聽得毛骨悚然，就像看恐怖電影一樣刺激！

但是恐怖劇場也不是那麼容易過關的。遊戲一開始時，你所扮演的角色可說是蠻虛弱的，魔法點數又少，有時爲了尋找一些調配魔法的材料，更可能碰上一些較難纏的怪物而一命嗚呼！最糟糕的是，遊戲進行中並不會告訴你往後是否還要再使用同一物品，如果用錯物品，很可能只有重玩一途。爲了免除衆玩家的奔波之苦，本人特別寫下此資料修改篇提供大家做參考：

修改方法：在取得魔法書和調配冰鏢（ ICE Dart）後，存入遊戲進度再進入 PC TOOLS，編輯＊.SAV檔（註一）。



資料修改篇



魔法

磁區	位址	代表意義	磁區	位址	代表意義
Sector000	$232～$237	Resurrect （註三）	Sector023	$342～$347	Luck
	$324～$329	Summon Storm		$362～$367	Absorb Magick
	$346～$351	Buoyancy		$382～$387	Breathe Underwater
Sector013	$084～$089	Detect Trap		$402～$407	Magical Armour
Sector023	$050～$055	Cure Wounds		$422～$427	Mindlock
	$068～$073	Herbal Healing		$442～$447	Resist Fire
	$086～$091	Revive		$462～$467	Unholy Barrier
	$104～$109	Antidote		$482～$487	Protection
	$124～$129	Healing Hand	Sector024	$502～$507	Unseen Shield
	$142～$147	Bind Demon		$010～$015	Nove
	$160～$165	Turn Undead		$028～$033	Freezing Blade
	$178～$183	Illusion		$048～$053	Lightning Bolt
	$198～$203	Fear		$068～$073	Holy Blast



魔法

磁區	位址	代表意義	磁區	位址	代表意義
Sector023	$218～$223	Brainboost	Sector024	$086～$091	Enchant Weapon
	$240～$245	Truefilight		$106～$111	Bless
	$260～$265	Magic Muscles		$126～$131	Ice Dart
	$282～$287	Courage	Sector052	$104～$109	Glue
	$304～$309	Detect Magick		$144～$149	Fireball
	$324～$329	Telekinesis			

人物資料

磁區	位址	代表意義
Sector52	$489～$499	武器技能（註二）
	$500～$501	力量
	$502～$503	命中率
	$504～$505	體質
	$506～$507	意志力
	$508～$509	抗毒性
	$510～$511	抗魔性
Sector53	$000～$001	智慧
	$008～$009	經驗值
	$010～$011	目前法力點數
	$012～$013	生命點數

註一：爲儲存的檔案名稱。

註二：此遊戲的計算方式較特別，爲前一個位址×256＋第二個位址等於實際數目。

註三：前四個位址爲是否能使用該項法術，00 00 00 00 表是已調配出該項法術，後兩個位址爲該項法術所能使用的次數，計算方式請參考註二。

註四：以上資料的位址數只是一個相對的資料，實際的位址請以第023相對磁區 01 5A 中01的位址減去 66（十進位值），以所得的值加上上面的相對位址即實際的位址。



俠盜羅賓漢攻略補遺

／廖承乾

本人看完貴雜誌中的俠盜羅賓漢完全攻略後，有幾個地方想補充一下。

1. Robir與Abbot喝酒時，要不停地對話，這樣可以增加分數。
2. 要知道騎士是眞是假，可以用另一方法。只要對他做手語，拼出密碼，便可（要做兩次），然後再用箭射他。這裏又可以加分了。
3. 殺了騎士後，從他身上得一信，將信交John，又可以加分。



幻影之法師 修改篇

/GAME OVER

幻影法師上市之後就迫不及待的到經銷商門市去買 3 套回家，剛開始玩時還覺得不錯，但隨著旅程的展開，敵人越來越厲害，只好在迫不得已的情況下再請出了遊戲剋星的鼻祖 PC-TOOLS，拜了三拜果眞使人滿意的不得了，我想現在一定還有人在咒罵著，現在總算可以高高興興的玩，輕輕鬆鬆的殺死敵人，只要你依照下列方法修改，包管你的 HP 提升到 99 99，而且也不必浪費時間去記憶法術，更沒有用完法術的煩腦，好了，相信你一定也看得不耐煩了，就拿出你塵封已久的 PC-TOOLS，好好的修改吧！



1. 法術不滅

檔名：GAME.EXE將GAME.EXE的Sector 93的 423 426 改爲 90 90即可。

2. 擁有全部法術

檔名：SAVEGAME.－A－或其它一樣的儲存檔及你自己命名的儲存檔。<P.S>

魔法：Sector 0

位	址
080～090	116～126
102～114	092～102

以上值皆改為01就可以擁有所有魔法

P.S 一樣的儲存檔如：
SAVEGAME．－B－
SAVEGAME．－C－
SAVEGAME．－D－
SAVEGAME．－H－

3. 屬性及生命值修改

參照表（一）修改即可。

修改時依照人物代碼表找到你所要修改人物的代碼，再從附表（一）中 1～16中找到標示①處相同位置的一樣代碼，找到後即可修改，2～16的格式皆與1.一樣。

例如要修改 Tanis，其代碼爲 E2 92是第 2 個，間隔如第1.個，像代碼佔 2 位元組，其後空 6 位元組爲生命力之目前値佔 2 位元組，再後 2 位元組爲最大值。再空 8 位元組爲 Str 之目前値，依此類推修改各項的值依照〃數字對照表〃修改，切勿塡錯數值，否則會引起不可預期之錯誤。

表 一

磁區	人名	代碼	屬性位址
Sector 52	Goldmoon	D0 92	196 ～229
	Tanis	E2 92	232 ～265
	Tasslehoff Burrfoot	F2 92	268 ～301
	Riverwind	09 93	304 ～337
	Caramon	1B 93	340 ～373
	Sturm Brightblade	2C 93	376 ～409
	Raistlin	42 93	412 ～445
	Flint Fireforge	53 93	448 ～481
Sector 53	Gilthanas	68 93	484 ～005
	Laurana	7B 93	008 ～041
	Eben Shatterstone	C2 93	044 ～077
	Tika Waylan	90 93	080 ～113
	Elistan	9F 93	016 ～149
	Brookland	B0 93	152 ～185
	Briar	D8 93	188 ～221
	Locar	E8 93	224 ～257

星際爭霸戰 船艦修改篇

在最後一場決定性的戰役中，面對著有相同威力的企業二號外加三艘海盜船，是否覺得心有餘而力不足呢？以下是我請史考特徹底改良企業號，果然威力大增。為體恤眾玩家，特將此資料公佈，以免丟了我企業號的臉。

在所有海盜船出現時，存下進度，記得進度名稱。資料檔為SAVEGAME.？（？為00～99），看你將進度儲存在那個檔案內，如不清楚存在那個檔案內的話，可在儲存檔 SECTOR 000 的地方看到你的進度名稱。

在 SECTOR 002 的 S287～S382為企業號的資料位址，資料內位址 S287、S293、S299、……為標記（以此類推），不必修改，夾在標記位元中的則為企業號的資料，高位元在後，低位元在前，如 300 則改為 2C 01，100 改為 00 64，不要改得太大，否則會跳出遊戲。如此一來，企業N號都不怕了！

／柯克船長

囂張拳王 超級重拳

相信玩過囂張拳王的人都有同樣經驗，每次打到前五名時，便硬生生的被擊倒，看到電腦拳擊王（THE CHAMPER）囂張挑釁的動作，心中著實不快，但又能怎樣，只能怪自己的能力不夠……。

真的不夠嗎？PCTOOLS拿出來再說！因為立足點的不平等，使我們失去痛宰 CHAMPER 的機會，記得BOXING中快速重播的功能吧，沒錯拳擊手的速度可以更快，快到什麼地步呢？它能快到隔山打牛，功力之深可媲美當代武學權威－－簫文峰（在下是也），想不想身負絕藝，榮登冠軍的寶座，趕快拿出你的 PCTOOLS ……。

以Find的功能在B-CDATA1.DAT中找出你的存檔，以你所存的人物名字之後的第51個位址所存的是出拳的速度，第52個位址是移動的速度，第53個位址是出拳的強度，稍加修改之後，您是不是有前無古人後無來者念天地之悠悠打遍天下無敵手的感概呢？

EX：若是你儲存的角色在第 209 個位址，則出拳速度在 261，強度在 263，移動的速度在 262。

／簫文峰

四川省 II 修改篇

自從軟體世界推出四川省II以後，本人每天苦心積慮地想看完所有的美女，於是找朋友一起陪我玩，四、五個人一起找總比自己看得眼花瞭亂還快。但是遊戲愈到後面，時間的引線燒得愈快，而魔法又不夠用，往往還在不知情的狀態下，螢幕上卻浮現了「GAME OVER」，這時只能從頭開始。

玩了半天，屢次都是這種情形，使本人感到非常不悅，只好祭出 PCTOOLS 。

經過本人約一小時的診斷，終於找出病症所在，下面是手術的過程：

1.找到4R2.LY，使用 PCTOOLS 中FIND的功能，將5802修改成0000（註 1）

2.單色版玩家請修改 4R2M.LY ·

修改完之後，請各位進入遊戲試試看。剛開始沒什麼變化，但是請各位耐心玩下去，等到分數一超過 600 分之後，你每消去一組牌，魔法點數便增加一點，用魔法消去牌也會增加魔法點數，加分畫面無論數字多小，即使是 000 ，魔法點數也會加一點，如此一來，就相當於有無限使用的魔法，過關將不再是難事了，哈！（註 2）

／吳國銘

註 1：本檔共有 3 個位址有 58 02，3 個位址均要修改。

註 2：魔法數為 250 時，無法使用魔法，所以此時一定要用手消牌，無法用魔法消牌。還有，魔法數一超過 200，在下一關會自動減去 200 ，例如本關結束時，魔法累積至 215 點，那在下一關開始時，魔法只有15點。

千里一線牽一BBS

BBS入門

隨著工商業的發展及科技的進步，人類對資訊的需求日益迫切，將各項傳播媒體帶入空前未有的盛況，其間電腦扮演了相當重要的地位，從資料處理到傳遞通訊角色日益吃重，於是各種各樣利用電腦傳遞訊息的工具紛紛出籠， BBS 便是其中之一。

軟體世界 BBS 站從開站至今已有三年，這三年中有的USER已從初入門的菜鳥，到成爲稱霸一方的 BBS 站 SYSOP ，有的仍然在過著遊俠般的日子，縱遊全臺爲解救初入門的菜鳥而奉獻心力， BBS 是什麼？相信還是有很多人並不瞭解，如果你不瞭解，那麼這篇文章就是爲你寫的，如果你已是個中老手，你也不妨看看，因爲這是你我共同的經歷。

緣起

約在一年前剛踏出校門，原以爲對遊戲的瘋狂與執著到此爲止了，但因緣際會進入了軟體世界，得到了畢業後的第一個工作一管理B-BS。相信還有一些老USER大概還記得，軟體世界的第一個 BBS 系統OPUS吧！當時的第一任站長便是玩GAME功力相當深厚的LORD JEAN（順帶提一下，個人對LORD JEAN 玩GAME的功力相當崇拜），此後便由可愛的 MINI 來擔任。當時用的OPUS系統功能相當强大，可惜卻缺乏了親和力，這是相當致命的缺點，因OPUS系統的選單一字排開硬梆梆的列在螢幕上，畫面殊少變化，感覺少了一份活力，也就是因爲這樣，所以有了日後更換系統的念頭，可是更換歸更換，當時的我連 BBS 是什麼都還不太清楚，於是到處找尋資料，可憐的是當時有關 BBS 的書籍少的可憐，更別想要找有關OPUS的書籍了。於是只好用最笨的方法，一個指令一個指令的試，去瞭解去感受其間的變化，這個工作相當的累人，在頭一個禮拜，我連晚上睡覺時都夢到一個個的指令在我面前盤旋飛舞。

什麼是 BBS

有很多的朋友問我什麼是 BBS ？´! 簡單的說 BBS 就是 BULLETIN BOARD SYSTEM，電子佈告欄系統，簡單卻不容易瞭解，所以我們感性一點： BBS 就是當你在夜深人靜找不到人聊天，找不到事做時的貼心好友，她能爲你排遣寂寞，感受一股窩心，也是結交志同道合的好友及獲取知識的好去處，這就是 BBS 。

我需要什麼樣的配備？

你肯定的需要一部電腦，及一部還不錯的數據機，當然別忘了還需要一條電話線，及不可或缺的通訊軟體。如果這些你有的沒有，那麼你不妨往下看。

一電腦

你需要的電腦只要能用就好，當然最好也不要太差，免得一些 BBS 上所需的應用程式你無法用，所以最好是用AT級或以上的電腦。

二數據機

數據機的選購是相當重要的，目前大部份的USER至少都有一台 2400 bps 的速據機，你如是初學者，那麼 2400 bps 很夠你用了，如果你有心想在電腦的通訊世界裡暢遊的話，你起碼得要有一台 9600 bps 速率的數據機，因這對你往後的電話費負擔及上 BBS 的使用效率上而言是相當划算的，當然如果你的經濟狀況許可的話14400 bps 速率的數據機是更可以考慮的。如果你問我數據機是什麼？那麼我簡單的告訴你，數據機就如人類的電話一般，數據機就是電腦的專用電話。

三電話線

你需要一條沒有欠電信局使用費、沒被切話的電話線就可以了。

四通訊軟體

可以上 BBS 的通訊軟體有很多種，如 MTE 、 TELIX ……等，基本上只要你個人用的順手就好，但還是建議你使用 TELIX ，因爲 TELIX 的使用者多，且市面上不乏介紹此通訊程式的

書籍，你很容易就可以得到幫助。

ARE YOU READY ？LET'S GO！

當你將上述所需的配備皆準備好了後，就打開你的電腦吧！好了！那我們就先進入TELIX通訊程式吧！首先呢？我們得讓 TELIX知道在 TELIX 的電話簿上有那些 BBS 的電話，這就得靠我們自行鍵入了。

第一：我們按下A這個命令，這個命令可以讓 TELIX 將它的電話簿產生一個空間，以便我們存入 BBS 站的資料。

第二：我們再按下E這個命令，我們便可以開始編輯我們欲連線 BBS 站的相關資料了，如站名、電話……等。

第三：我們可以按下D這個命令了，假如你已將數據機及電話線皆接好後，這時你就會聽到可愛的數據機在撥號了。

如何？接通了嗎？如果你的運氣不錯，你就會聽到 TELIX 發出一陣悅耳的聲音，表示你連線成功了，接下來呢？該怎麼做呢？！這個你就不需擔心了，只要你打的不是國際電話，那麼國內的 BBS 站幾乎都會出現你熟悉的國字告訴你，你現在應該怎麼做，但別忘了，螢幕上的訊息要確實的詳看，並確實的回答，以利你取得正式的使用權。

BAD USER！！！全省通緝令

一位 GOOD USER是相當受 BBS 站長們的歡迎的，GOOD USER需具備什麼樣的條件呢？很簡單！勤於討論且言之有物而已。一位適時適地且言之有物幫助其他USER的人是很受人歡迎的。相反的也有一些USER是相當惹人討厭且很犯忌諱的，如粗言穢語、人身攻擊，在 BBS 上雖然很鼓勵開放式的討論，但粗鄙的言語及對人不對事的言論是相當惹人厭惡的，這類信件如果是在網路信區所發，往往會有該區的信管出面糾正，如果糾正數次而還未改善的話，信管會通知權責區域的站長，由站長提出列舉事實，不數日，這類USER就會發現，他被該網路的所有站台列為不受歡迎的BAD USER，慘遭全省通緝。所以你如果剛剛進入 BBS 的綺麗世界千萬別忘了要謹言慎行，以免剛買了昂貴的數據機卻發生無處可去的慘劇。

你還應該注意的其他細節

初入門的 BBS 新鮮人相信較常做的事便是 D ／L（註一）一些有趣的程式拿回家玩玩，或帶到學校炫耀一下，這些都無傷大雅，但別忘了當你在 D ／L 一些程式時，有時難免會發生線路通訊不良的情形發生，這時你可中斷傳輸，但是千萬別任意斷線，以免造成你所上的站當機，影響之後的使用者。當然，大部份的 SYSOP （註二），皆會在自己的站上加掛防當程式，但這些東西可不敢保證百分之百管用，所以別犯這種忌諱，讓所有的 BBS 站皆能正常運作。

結語：

你上過 BBS 站了嗎？好玩嗎？但有時是否會很討厭，當個 USER 被限制這限制那的。那麼想架個站嗎？我們下期再談談如何從USER跨至 SYSOP 的領域吧！

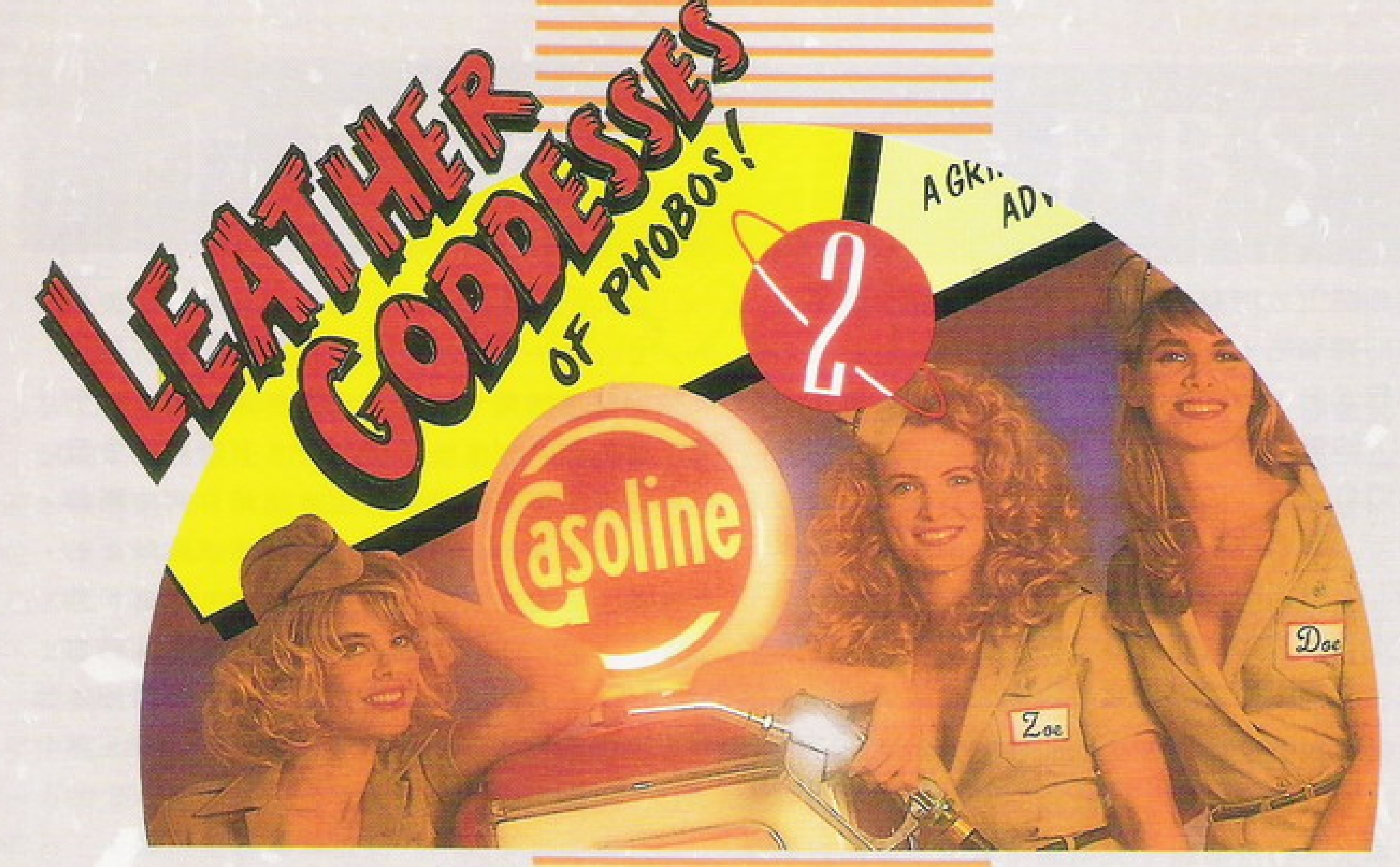
註一：

D ／L 的全文是DOWNLOAD，意思是下載檔案，當一些USER想至 BBS 站上拿一些檔案的意思。

註二：

SYSOP 意指 BBS 站的系統操作者，即俗稱的站長。

編者按：作者現任軟體世界 BBS 高雄站站長，ID：Richard Nie ，歡迎有興趣之讀者上站討論。



意外的訪客

提示篇

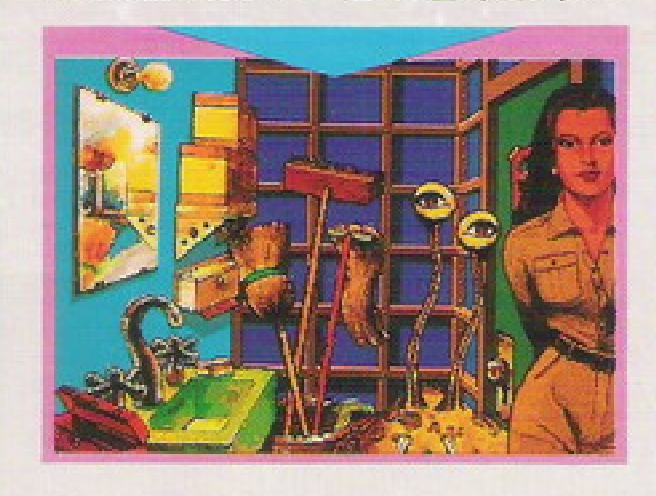
作者／GEMINI

意外的訪客是一套蠻適合立體冒險初學者的遊戲，唯獨三個不同主角的遊戲過程稍稍有些出入，所以筆者在此對各角色所需要的動作稍做提示。

1 Barth部份

Barth 是三個人物中最容易的角色，在遊戲的前半部分只需要收集八樣物品，就可以進入後半部分，筆者在此針對這八樣物品的位置分別說明：

(1)危險禁止標誌—崩落的礦坑前
(2)STOP標誌—教堂前。
(3)葡萄—餐廳桌上。
(4)南瓜—商店裡有賣。
(5)可樂瓶—帳篷內的垃圾筒裡。
(6)黑色八號球—酒吧撞球桌中。



(7)香皂—警察局拘房中。
(8)熨斗— LYDIA 家中。

2 Lydia部份

（ZEKE）

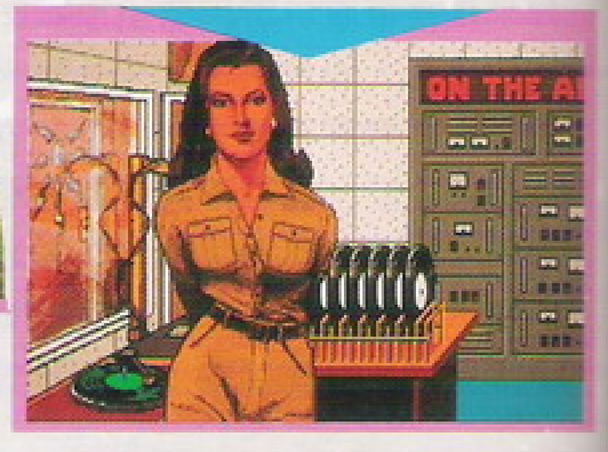
(1)地下室中的製雨器可以使乾枯的河流滿水位。
(2)和 JIM 談話可以得知 Barth 藥品的配製法。
(3)R1建築物中可以得知傳送器的Code。



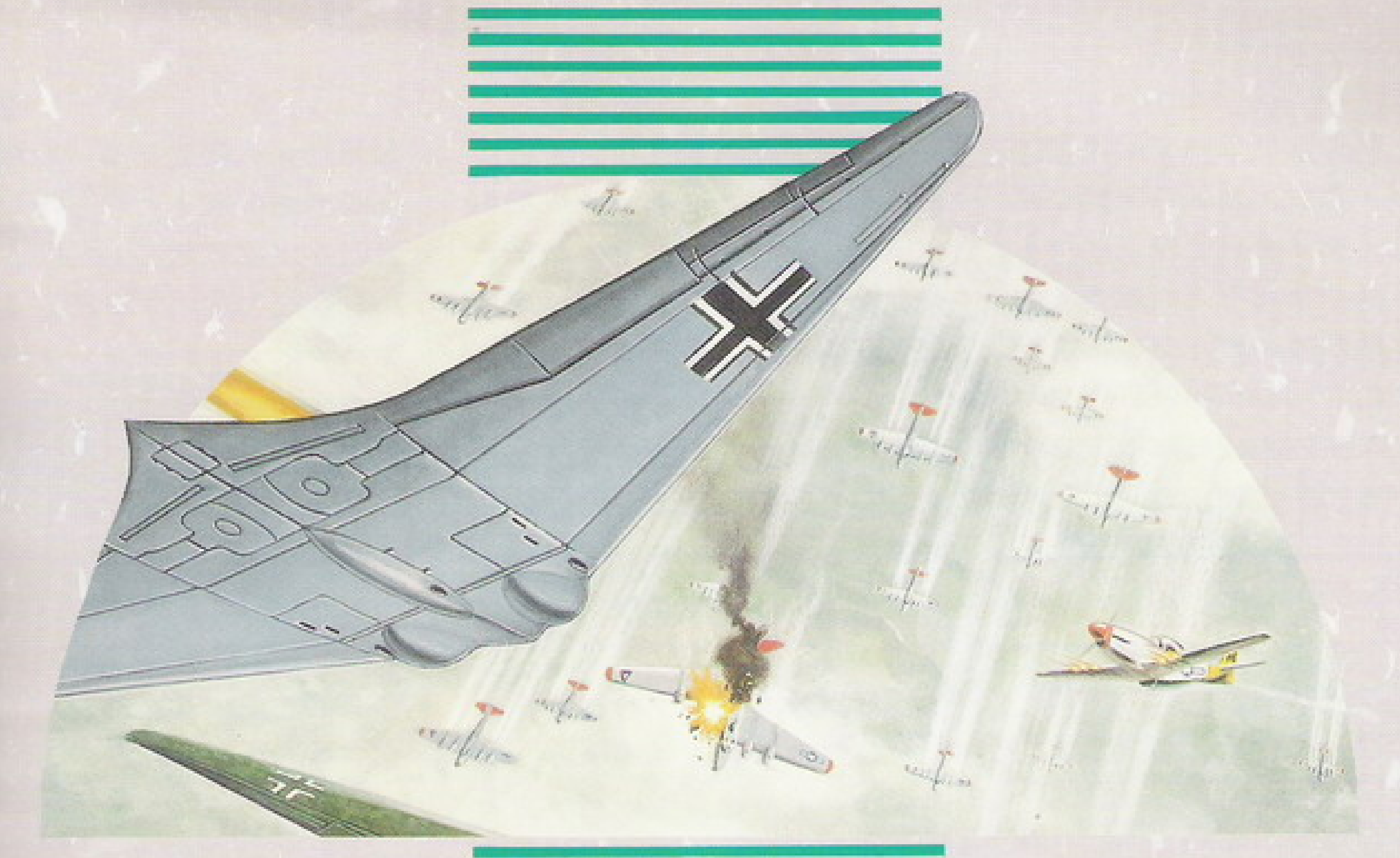
(4)基地中有一件物品可以使你自由的在基地中進進出出。
(5)戲院旁巷子內的建築物內有一份重要的文件。
(6)想要開啓收藏放射性物質的裝



置，要先把所得數值再加上令一個數字。
(7)在Phobos行星上，要先使用某種物品才能潛入偷聽火箭的發射密碼。
(8)想要取得市民的信任，廣播電台不失爲一個可以利用的好地方。



(9)基地總部內，抽屜有一把重要的鑰匙。
(10)傳送器可以引開人群的注意力。

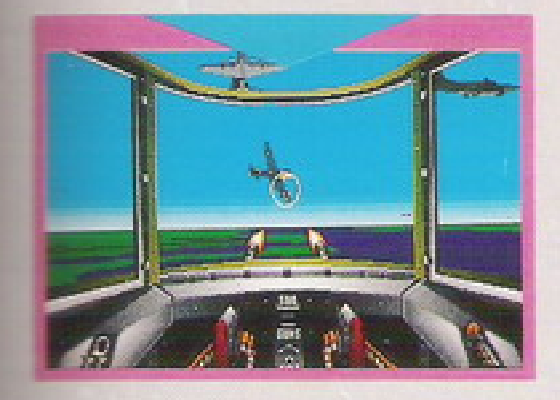


納粹飛行秘史

飛行堡壘B-17飛行心得

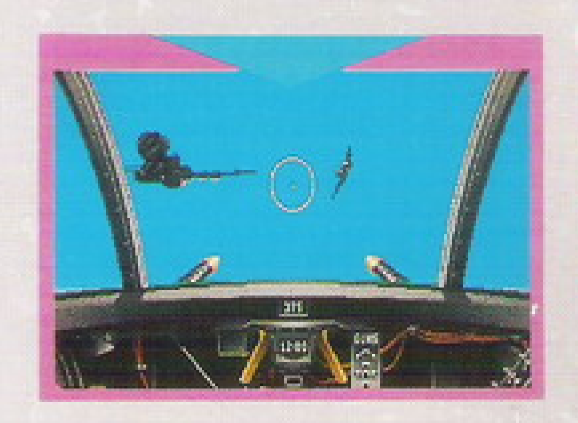
/G.R.X.

對模擬飛行好手而言，從P-47、P-51到A-10、F16等，開小型機或中型機似乎已是駕輕就熟的了。今天就讓我們來換個話題，談談在**納粹飛行秘史**中的另一項挑戰——B-17。



由美國波音生產的B-17，其全長 22.6m ，全寬 31.6m （B-17G ），在二次大戰時期而言，可算是標準的「龐然大物」，而機上13挺12.7mm機槍更使其獲得「飛行堡壘」之稱號。在四具空冷星型9 氣筒1.22hp引擎推動下，其不僅可達 462km ／ h 之最大速度(當然，比不上P-51之704km／h，更別說 Me262 的 866km ／ h ），總掛彈量更高達4900Kg。在大戰末期，足足讓德國飽嚐空襲之苦。

不過話又說回來，飛B-17可不是一件無憂無慮的好差事，拋開德軍地面的Flak88（註 1 ）及老舊的 BF109 不談，光是火力強大的 FW190 就讓B-17吃足了苦頭，更別說 Me262 了（ Po229 ？那還用說嗎！它宰B-17比吃豆子還容易，筆者曾用它一口氣擊落12架B-17G ）。是故，如何將龐大的B-17飛入目標轟炸，並平安的飛回。其中技巧可說不同於小型機之翻滾、纏鬥。在此，筆者僅提出幾點小經驗，供玩家參考參考。



1 關於武裝

在B-17機體共有13挺12.7mm機槍，包括：機鼻二挺、機尾二挺、機腹二挺、機頂靠駕駛室上方二挺、靠尾翼方一挺（此挺機槍在**納粹飛行秘史**中被取消了）。機身二側前方後方共四挺。在習慣上，筆者較偏好使用機頂上之二聯裝機槍，其原因不外乎威力大，視野廣，射程範圍可達360 ° 。當然，機腹二挺射程也達360 ° 之廣，此上下 4 挺即可攻擊到所有來犯敵機（上方打不到換下方打，下方打不到再換上方

打）。其他 8 挺機槍交給電腦控制即可，當然，電腦控制實在平平凡凡，充其量只能驅離敵機，或打下那些快死不死的敵人。如果戰事激烈時，最好還是玩家自己控制的好。（又要飛行、又要投彈、又要控制12挺機槍，實在是……算了，當我沒說。）

2 關於編隊

雖然B-17上擁有強大火力，但仍無法有效防禦來自不同方位的眾多德機，是故，B-17機群大多採緊密編隊，試想一架B-17有13挺機槍，三架便有39挺機槍，其所組成之強大火網是單一B-17所望塵莫及的。



在納粹飛行秘史中亦是如此，除了投彈時彈道修正外，平常飛行時儘量不要飛離編隊，一旦脫離編隊將會成為德軍的砲靶，保證附近德機都會圍上來大 K 一頓。在平時編隊飛行時要隨時注意戰況，一旦有德機進入火網立刻射擊，不要因為德機目標不是自機便不開火節省彈藥，萬一友機被擊落，德機下一個目標便是你了。當然，射擊時要準一點，不要胡亂射擊。濫射不但浪費彈藥，搞不好友機吃下的子彈中，你打的還比德機打的多呢！（筆者當初首航便因如此，而擁有以下戰果———一架BF-109外加二架B-17。）

3 關於德機

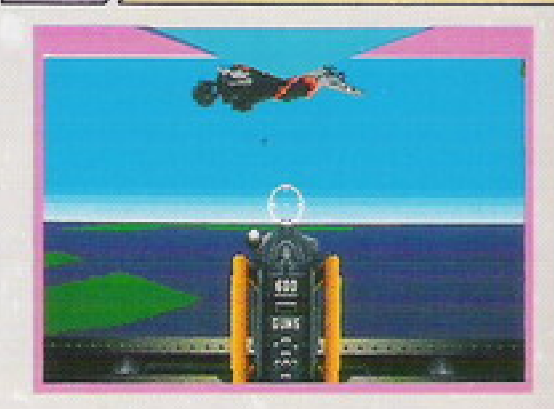
在納粹飛行秘史中，德機多採二架一編隊，在第一波攻勢中以三組編隊從不同方向攻擊B-17機群，且大部分是從上方攻擊（這也是筆者慣用上砲塔原因之一）。此時德機大多加速直衝猛攻，玩家可利用此一機會等其進入致命射程後再開火將其「幹掉」，（請放心，B-17吃個一、二排子彈還不成問題，但德機可有得受了）。

如果沒有把握「幹掉」德機，也可在德機射程外開火將其驅離。當然，德機沒笨到朝子彈猛衝（除非你也在挨他的子彈），所以一旦你開火，他便會立刻拉轉機首飛離，以尋找下一次攻擊機會。此時玩家便得小心了，被驅離的德機會分開各自尋找不同的方位角度攻擊，可能在後方，也可能在下方，也可能上下一起夾攻，實在令人難以捉摸，唯一的辦法便是盯牢每一架德機，隨時注意四周狀態，以應付來自各方位的攻擊。



德機武裝中，除了各式機槍外，最令筆者恐懼的便是火箭了，其可怕的破壞力曾將筆者駕駛的B-17一發擊斃；當時只見德機發射一團白色煙霧，在上砲塔的筆者還來不及切換回駕駛座之際，B-17已被炸成一團火球。（更悲慘的是由於驚嚇過度而按下R-EST 〈註2〉，導致機毀人亡……升到校級了耶……）不過幸好德機很少如此「兇殘」，平常極少使用火箭。（其實不如說是電腦不忍心使用，想當年好友Y.M.J.使專門用火箭宰B-17，一發一台，彈無虛發。）

4 關於投彈



B-17所掛的炸彈分為45kg、136.2kg 、 272.4kg 、 499.4kg 等。在納粹飛行秘史中，玩家可選擇掛 8 顆 272.4kg 或 6 顆499kg 炸彈。依筆者經驗， 8 顆272.4kg 炸彈可對目標做集中攻擊，彈著點多，命中率也相對提高不少。不過 272.4kg 炸彈威力稍弱，無法一彈炸燬大型建築物，所以建議玩家依目標來選擇掛彈，用 272.4kg 來對付油庫、橋樑、煉油場等「軟」目標，用 499kg 來對付機場、工廠等「硬」目標。

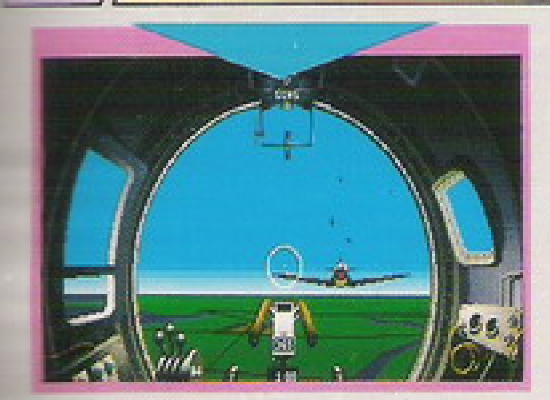


此外，投彈前的校正航道也很重要，（當然，千辛萬苦飛到目標上空，萬一投了個大肉包不氣死才怪！）筆者校正的方法是當B-17接近目標物時（隊長機通知20秒預備投彈時），立刻切換到地圖模式查出目標物與B-17之角度，再回到駕駛室將飛機機首對正此一角度。待目標物出現在投彈儀上時再利用方向鍵做最後之修正，修正完後打開設算器即可。

對了！校正航道及投彈時間

愈短愈好，因爲此時玩家正專心於校正及投彈，一來飛機因校正而偏離編隊，二來電腦砲手因飛機晃動而射擊力大減。加上德機拼死護土，使得這段「投彈時間」成爲B-17的致命點，筆者所損失的B-17幾乎有40%都是死在這個時候，其他50%則因在這段時間受損過重而墜毀在返航途中。

5 關於返航



一旦完成轟炸使命後，便可返航。將機首對正機場方位，保持在二萬呎左右高度，引擎推力在70%左右，開自動飛行即可一路輕鬆飛返基地。當然，這是假設B-17受損20%以下的狀況。如果玩者的B-17受損在40%以上（引擎推力剩60%左右），那這段飛行可就累了。

首先因爲引擎受損而導致引擎發熱，當引擎熱度超過80%便會起火。一旦引擎起火首先會推力驟降，接著便引發爆炸。連跳傘都來不及便Bye Bye了！所以，受損過重的B-17在返航時要特別留意儀表板上的引擎熱度。

四個引擎中，那個過熱便降低其轉速，甚至停止該引擎之運轉，等其冷卻後再重新啓動。當然，降低轉速將使飛機因推力不足而下降，唯一的辦法是加强其他引擎推力，但又會因此而導致其他引擎過熱。

就這樣切切關關一路飛回英國（B-17基地大多在英國），再加上德英距離本來就夠遠的了，B-17飛的又慢，在 386 上以16倍壓縮時間飛都要飛上個十來分鐘，更不用說受損的B-17，其不但速度更慢，又無法開壓縮時間飛行，實在是有夠……（筆者嘗試過將受損40%的B-17開回英國，結果整整花了一個半小時）所以除非戰績頗佳，在轟炸時如果受傷太重的，筆者建議按RESET（同註 2 ）較爲「人道」一點。

6 得分

返回基地後，便可總計分數。在納粹飛行秘史中，所有的授勳及升階都是由分數來決定，當總分到達某一定値時，便有對應的勳章和階級。這點倒讓筆者心有不平，有時明明戰績輝煌，卻因總積分未達標準而無任何勳章官階，讓人感覺有點 &*#S@ 。至於分數算法，以B-17而言當然以炸毀目標爲最高分，擊落敵機次之。不過平心說來，開B-17要賺分數比開P-47難多了，一來炸彈不多（命中不難），二來德機有限（又不一定每台都來 K 玩者的B-17），不像P-51等小型機，任務完成後還可去攻擊其他目標賺分數。當然，如果玩者要當敢死隊，將B-17飛至50呎高度用機槍掃射建築物，那也並非不可能。

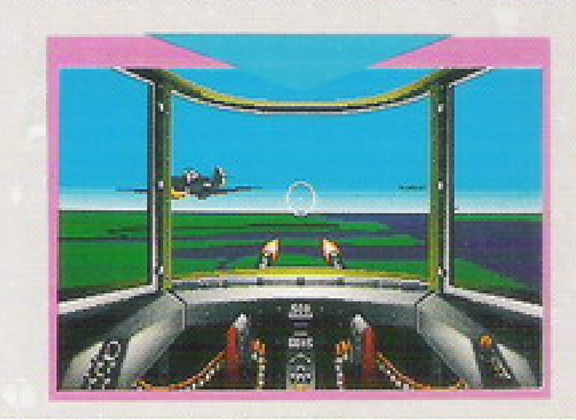


只不過一來要有「高深」的技術，二來請隨時要有按RESET（同註 2 ）的心理準備。（筆者曾試過在返航途中將B-17開至50～ 100呎左右高度用機槍攻擊德軍目標，結果掃了半天，連一棟都沒擊毀，就先被高射砲斃了。還有一次更慘，在下砲塔攻擊到一半發現飛機推力不足，還來不及切換回駕駛座，B-17已「插入」地面了。

以上便是筆者飛B-17所得到的一些經驗與趣談，希望能給玩家一些幫助。其實平心而論，納粹飛行秘史可說一個名列經典的遊戲，雖然其並不是眞正的3D向量，但是卻也給人相當不錯的眞

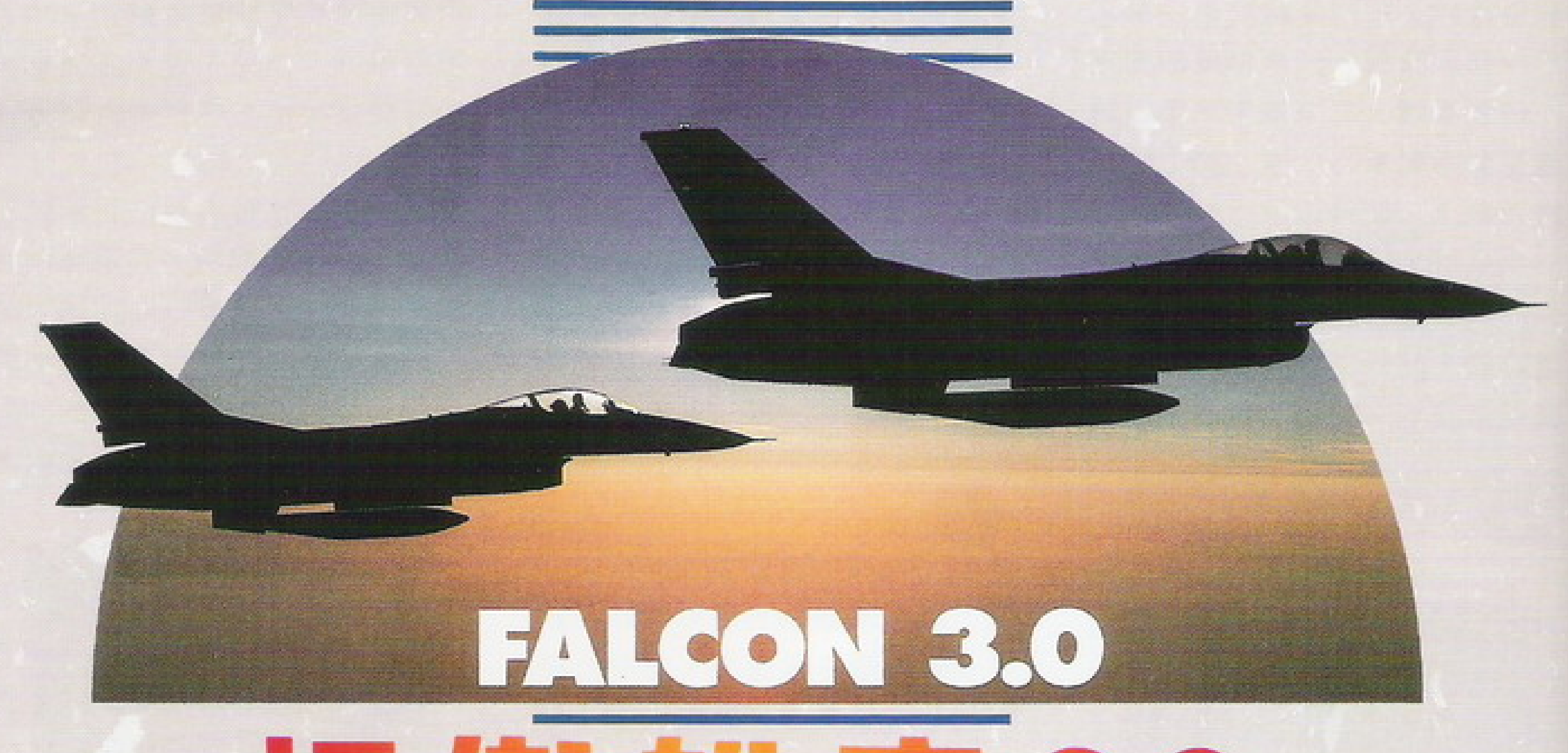


實感（如著火翻覆的B-17、冒煙爆炸的 FW190 ）。其他如B-17的駕駛，全面性整體戰役等，都可算是一種新型態的創舉。厚達百頁的說明書更讓人感受到設計者的用心良苦。只可惜遊戲中沒有提供連線的功能，要不然一口氣找10個人來，一個駕駛，一個投彈，其他每人負責一座機艙，那不是太完美了嗎！（請不要認爲筆者是在說卡通影片，這是有可能的，只不過要再等個幾年罷了，不過話又說回來，果眞有此遊戲的話，那多等幾年又何妨呢?)



：Flak88 爲德軍最常用之長程高射砲，被稱爲二次大戰設計最優秀之火砲，其88mm主砲不僅可打飛機，放平打戰車更是一流好用，其用法又以隆美爾的戰車獵殺陣最爲出名。

：RESET 就是Ctrl＋ALT＋DEL重開機啦！



捍衛雄鷹3.0

高級心得篇

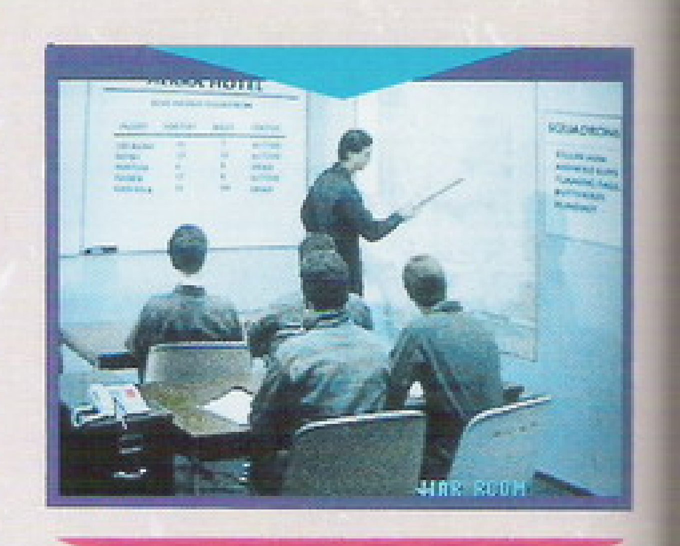
作者/劉昭毅

說到**捍衛雄鷹** 3.0 ，便不能不回溯到早期的PC世界，在"那個"時代，**捍衛雄鷹**可說是模擬空戰最成功的遊戲了。尤其是**捍衛雄鷹**的麥金塔版。筆者最難忘懷的一場空戰便是在那時烙下的。

記得當時筆者的F-16正被一架MIG-21魚床式從後面鎖定，緊急中筆者便以正上翻滾企圖擺脫MIG-21結果沒想到 MIG 竟往下翻滾。兩台飛機在空中呈八字型飛行後再度面對面交會，一瞬間雙方機砲齊開，在不到一秒的時間中交差而過。待筆者定神一眼，只見螢幕上多了一排彈孔，儀表



也掛了一大堆，撐沒多久便炸成一團大火球了。（嘿！嘿！對方也好不到那裏去，筆者便是因爲看到敵方爆炸而興奮過度
傘的。）正因如此爲了捍
，筆者當年差點當褲子去買麥金塔。所以，當筆者在雜誌上見到**捍衛雄鷹** 3.0 時，心中的期待實在是筆墨難以形容。當然，**捍衛雄鷹** 3.0 也沒讓等待的玩家失望（關於這一點相信看過**捍衛雄鷹** 3.0 的玩家也有此感覺。終於等到了，感動啊…！）不過話又說回來，**捍衛雄鷹** 3.0 實在比當年的**捍衛雄鷹**複雜多了，不論在難易度、飛行、編隊、炸射，甚至補給、戰術、戰場等。在此，筆者僅提供一些經驗之談供玩家們參考參考：



難易度選擇方面

在**捍衛雄鷹** 3.0 中，玩者可以自由調整遊戲的難易程度，這也是**捍衛雄鷹** 3.0 相當人性化的一面。以下便是筆者對難易度的一些建議：

1 敵人等級

ENEMY LOGIC LEVEL

以 CRDET 級較爲合理，VETERRN 級敵人其閃躲力太驚人了，每次眼見其輕輕一擺便躲掉飛彈實再是讓人氣惱，（用AIM-9P從最近的距離鎖定的耶！）什麼？ACE 級的敵人，那不叫人類了！

2 飛行模式
FLIGHT MODEL

依玩者喜好了，越眞實難度越高。

3 武器命中率

F16 上的載彈量雖大，但能用的飛彈有限，最好還是調高一點才不會浪費彈量。（也可減少玩者吐血的次數。信不信筆者曾連射 4 枚沒一枚命中）

4 地面火砲
SAMSRRR

筆者認為此項最好調低一點，要不然每次出任務，光躲地面飛彈便要掉半條命了。尤其是ELI-TE級的，常常還沒飛到目的地，便插滿飛彈掉下去了。（那還有得玩嗎？）

5 抬頭顯示器

HUD 同樣，依玩者喜好了，有人喜歡看數字型有人喜歡看羅盤型不過筆者較偏好數字型。

6 油量限制
LIMITED FUEL

沒限制是最好啦，不過有限制也無彷，出任務前掛個油箱即可。（有限制分數高很多哦！）



7 彈量限制
LIMITED ARMAMENT

如果調成沒限制那就太沒意思了，而且沒限制的話，一切的戰績都不會列入紀錄（一切都白打的），所以還是調成ON比較好（當然，新手上機例外）。

8 干擾片限制
LIMITED CHAFFFLARES

同油量一般，沒限制是最好，不過有限制的話，丟干擾片時可要省一點。萬一用光了可就有得閃躲了。



9 雷達型式
RADRR

當然是 SAD 型最好，不過實在是太不眞實了，那有那種全方位，無限距離的超級雷達。筆者還是覺的 HFR 型最眞實，也有趣多了（有關 HFR 雷達的使用技巧後敘）。

10 碰撞模式

如果關掉碰撞的話，那將會少掉很多有趣的畫面，如F-16撞TU-22 啦、F-4 撞F-16啦、甚至F-16撞F-16啦，確定要關掉嗎？

11 目眩模式
REDWT-BLACKWT

這種當飛機動作太大，重力到達一定程度便會產生的生理現象，實在是令人討厭。筆者建議最好將其關掉，如果玩者不想纏



鬥到一半，忽然眼前一片紅光（回復時不是插滿飛彈，便是插入地面），因而無法盡情的纏鬥。不過如果要求眞實度，那就開吧！

12 情報正確度

最好是 PER 級較能掌握戰場狀況，LIM 級的不但會使敵方飛彈基地情報錯誤，甚至會發生找不到目標的慘劇。

任務準備方面

在捍衛雄鷹 3.0 中，任務不外乎巡邏、轟炸、護航及攔截等四大類。以F-16的性能來講雖然比不上專用機，但倒也不成問題，首先來談談巡邏。這一類任務通常都是短程的（偵查敵方基地例外），而且較無大規模的敵方編隊，通常遭遇的都是三架一組的敵方巡邏隊或一兩架的 TU-22



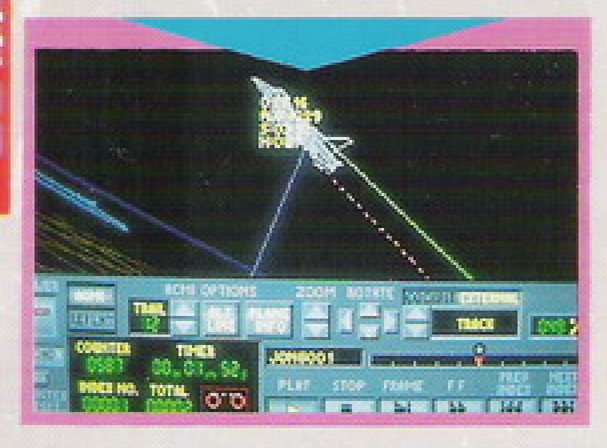
或 AN-12 。但是要留心的便是敵機多寡，有時侯一次巡邏下來只遇到一、二群敵機，有時侯卻遇到六、七群（打得手都軟了）。所以筆者建議最好掛滿對空飛彈，一般掛法是 4 枚AIM-9P、 4 枚AIM-AO。至於 ECM 最好是帶著，補助油箱則看巡邏距離長短了。對了，在此順便提一下空對空飛彈，在捍衛雄鷹 3.0 中F-16可掛AIM-9M、AIM-9P及 AIM-12三種對空飛彈，其中AIM-9M、9P射程10英哩屬短程飛彈、AIM-12射程25英哩屬中程飛彈，一般而定9M及9P的命中率較高（筆者常常連

GAME特搜隊

打兩枚都打不到敵方）。



當然，命中率和敵機閃躲能力及武器效果有關，不過無論如何，當你和敵機在做大角度纏鬥或彼此距離太近角度太大時，飛彈是無法有效命中的（9M或9P還有一點可能，AIM-12幾乎不可能命中）。此時，筆者倒認爲玩家可以信賴 M61 火神砲，只要彈道算的好，命中率幾乎是百分之百，而所謂彈道也不過是加上一點前置量罷了，最重要的是彈量多。筆者最高記錄可用火神砲打下八架敵機（2架 SU-27 、3架 M-IG-29 、3架MIG-19）。



另外，在轟炸任務方面，首先先確定目標爲何，如果是機場，那就攜帶 ILU-107/B 跑道炸彈，如果是地面部隊那就帶AGM-65B 小牛飛彈或集束炸彈；是大型建築物（車站）就帶 MK-83 或MK





-84 和GBU-15等重炸彈。在投射方面，跑道炸彈只須將飛機對正跑道丟下即可，小牛飛彈更簡單，鎖定後發射便可，至於 MK-83 就較難用多了，一般用俯衝投彈較不用費神去算拋物線問題，不過飛機要能及時拉起，不然就成了MK-F16重炸彈了。不過筆者還是習慣用GBU-15來取代 MK-83 。原因很簡單，GBU-15可說是長了「眼睛」的 MK-83 ，有雷射引導的 GBU-15 一但鎖好目標，命中率幾乎是百分之一百，威力又大，眞是不可多得的好炸彈（嗯，我喜歡！）。

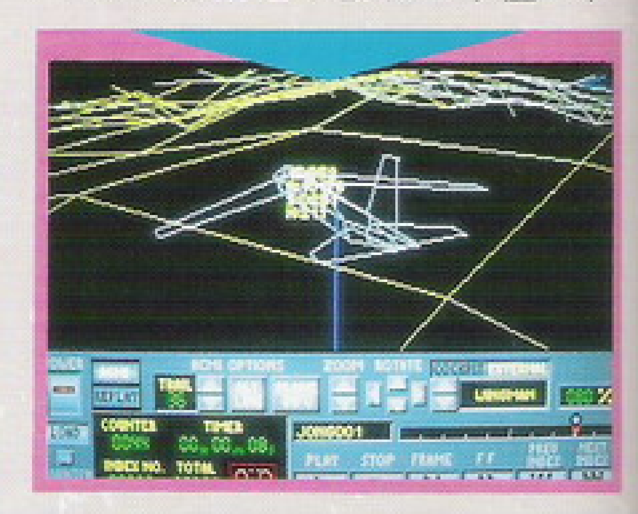


不過，最壯觀的還是CBU-84集束炸彈，只要一顆下去，立刻“屍橫遍野”實在痛快極了。只可惜集束炸彈對建築物無效，要不然……。另外， ECM 最好帶著，不過帶 ECM 就帶不了副油箱（又掛炸彈、又掛 ECM 、又掛副油



箱，F-16可不是F-15這種大型戰機），而且，目標周圍通常都有雷達站＋ SAM ，倒底是要保命還是要回家，就看玩者抉擇了。

在護航方面，原則上仍以空中爲主，不過爲防止大型機被地面飛彈擊中，最好是帶幾枚AGM-45A 反雷達飛彈，一旦被地面雷達追蹤到便立刻予以摧毀！另外還有一點最重要的，那就是千萬不要開 ECM ，因爲 ECM 通常會引來敵機注意，而你所護航的大型機如B-15等比F-16引人注目多了。所以開 ECM 就等於告訴敵敵機。“喂！我帶來一群空中大肉包，大家快來宰哦！”眞是＃△＠！！（回基地不被痛 K 才怪。）



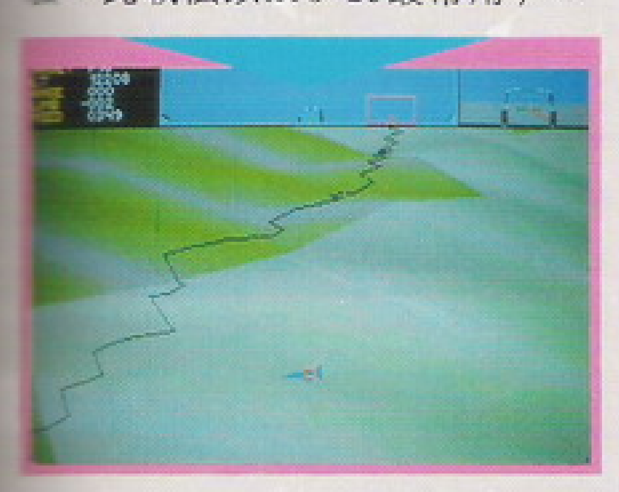
至於攔截方面，除了要費神找一下敵機外，倒和巡邏差不多，有一點要注意的便是敵機外，倒和巡邏差不多。有一點要注意的便是敵大型機周圍通常都有二～三台的護航機（其實〞通常〞改爲〞幾乎〞較爲適當一些），所以一旦找到大型機最好檢查一下附近狀況，確以無護航機之後，便可慢慢用機槍將其收拾掉。（什麼？用飛彈，那太浪費了。）

一旦選好武裝便可準備出發，至於隊型分面，筆者倒認爲並不是很重要。一般而言，如要賺分數可把隊友調到後面去。當然，自己本身也容易成爲敵機首要目標，要不要調就看玩家自己決定了。OK，接下來便是起飛了。



在起飛時第一件事便先檢查周圍有無敵機（在難度較高的戰場越容易出現敵機）。如有的話，不要遲疑，立刻開最高段後燃器迅速起飛（筆者就曾有被擊斃在跑道的悲慘經驗）。通常來得及迎戰，切記別忘了收機輪。

如果玩家選擇了 HPR 雷達模式，別忘了用F5打開搜索雷達，此時除了可用F8調整距離外，還可用F9和 F10 來選擇雷達搜索範圍。一旦發現敵機，便可用Z鍵來追蹤敵機，等其一進入十英哩範圍按F6會失去目標（敵機使用 ECM ？），此時只要按 F5 切回搜索雷達，再按F6即可再將其鎖定。不過 HPR 雷達模式有個很令人頭痛的要命缺點，那就是十呎內一次只能鎖定一架敵機，結果當玩者正專心追蹤雷達上的目標時，另一架米格已偷偷到了F-16後面，這還沒關係，偏偏米格機又喜歡用機砲，F-16上根本不會有任何警告（用飛彈的話還會有飛彈鎖定警告），只聽得一陣機砲聲，便含恨而去了（依筆者經驗，此戰法以MIG-29最常用）。



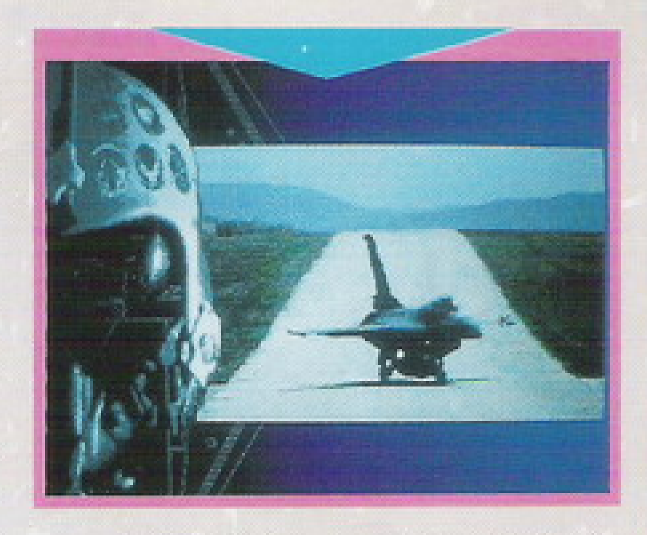
對付此戰法，筆者有二種方法，一是在遠方用搜索雷達確定各敵機相對方位，待接近後再不斷用機外觀點來檢查四周是否有敵機接近；二是用飛彈收拾敵機，根本不讓其有靠近的機會，不過此法是必須在還有飛彈的前提下。其實還有另一個更簡單的方法，那就是不要用 HPR 雷達模式（這不是廢話嗎？）

在纏鬥時，友機的“水準”取決於其相關屬性，不過要留意一下其疲勞程度。此隨出任務次數而增加的疲勞度將會嚴重影嚮到其他屬性。疲勞度太高的隊友甚至連飛行時都搖搖晃晃（眞讓人懷疑其是不是邊飛邊打瞌睡）。所以，適當的更換隊友是很重要的。當然，玩者自己控制的F-16是不受疲勞度影嚮的（除非玩者自己在打瞌睡）。

另外，在轟炸地面目標時千萬要留意自己的高度，不要被爆炸震波波及到，一般安全高度大約在一千呎左右，如果是 MK-84、83等重炸彈，則最好在一千五左右爲安全（好友Y.M.J.曾在 2 千呎高度被震波震下，眞讓人想不通其投下的倒底是什麼炸彈）。可不要辛苦飛到目標區，卻被自己的炸彈炸死，那眞是白死的了。



接下來提到降落了，通常這也最讓玩者緊張的一刻，千辛萬苦將任務達成，結果因降落失敗慘死在機場跑道上，這可是飛行員最大的惡夢了（如果玩家不想做噩夢的話，最好是按AUTO鍵讓電腦來降落）。



如同以往一般，首先找到機場跑道，往其反方向飛，待距離夠後再將機首 180° 拉回，開始對正跑道、降速度、放副翼、降機輪。此時最重要的便是速度、推力（新手可參考電腦降落時的儀板狀況）。切記，千萬不要硬壓機首，要利用副翼和引擎推力來控制下降。而且待飛機著陸後，千萬別忘了最重要的一件事情，那便是將飛機駛離跑道。因爲你那些該死的友機是決不會等你的，一旦你著陸他們便會立刻跟著著陸。所以如果你來不及離開跑道的話，嘿！嘿！嘿！準備撞死在跑道上吧！（好不容易完成任務，且安全著陸結果卻被友機撞死在跑道上，這不是悲劇嗎！）所以，千萬要盡快將F-16開離跑道。如果要確定友機是否降下衝來，可按 1 號鍵從機外觀點監視跑道狀況。



好了，接下來便可選擇結束任務了，講了一大堆，最後還是回到前面的一句老話～這實在是個不可多得的模擬遊戲，錯過了眞的很可惜哦！咱們後會有期啦！咻——



印度王

印度王的同好者 Johnson 你好，看到你在 **38** 期**不吐不快**中的"怨言"，勾起我以前慘痛的經驗，而對於你的問題，敵人在下我也已經突破，在此將"感慨"與你分享。

剛開始玩遊戲時，不管你選那一位領袖（最好選英或法較不易被暗殺），你所有的 Money，最好先投入建設（工業或法律），如此下一回合會比較有錢。而在每一回合都需要做一個動作——挑選一個較有價值的鄰郡去"talk"一下，若成功則只要贏得比賽即可獲得一郡；若失敗，就用武力征服它。切記，最好每一回合都可獲得一、二郡，如此會較有"Money"來整軍經武另外每一回合最好保留上一回合兵力的三分之一，如此較不容易被"K"。

最重要的是，當你已與鄰國的首都接鄰時，不要忘了隨時偷窺鄰國的兵力狀態，只要它的兵力少於你的二分之一，馬上去攻打他，若勝了，則只要進入皇宮，那整個鄰國就都是你的了。（有一次我就是這樣偷打而統一全印度）。

接下來就要談到此遊戲的三場動作大戲——騎象比賽、打老虎比賽、皇宮追逐戰。首先談到的是騎象比賽；過了一段片頭（主角去騎大象），比賽就開始了。一開始你的位置前方有一位仁兄擋住你的去路，但不要一生氣就用鞭子將他打下，否則就眞的擋了你的路。比賽一開始，先用你那雄壯威武的大象向左或右的對手撞過去（記得要一起按前進），只要撞開了，你的前途就是一片康莊大道，要注意的一點是，不要被打落第二次，否則眞的是回天乏術。

其次是打老虎比賽，這個比賽較容易，只要將你的準星瞄準在一點上（最好距離你遠一點）等老虎經過時便可轟掉牠，最好不要打到人，打到會再加打一、二頭老虎（每打到一人）。不知你有沒有注意到，你需要打幾隻老虎就顯示在螢幕上端。

最後就是重頭戲——皇宮追逐戰，這個遊戲的終點在皇宮最裡面中間的一個通道（對遊戲者而言應爲最上方），只要到達那裡就完成這個遊戲，而不是需要殺掉每一個敵人，當然如果你需要發洩一下的話，也可以殺掉所有的敵人再進去，不過須注意的是，你只能受約八～十次的槍傷，超過了就視爲失敗，所以還看情況決定較好。對了，皇宮通常不能直接從中間走，只能從左或右邊繞路前進，記得多利用掩敵物抵擋對方的子彈，畢竟"您的金鐘罩"神功還是無法擋得住敵人的洋槍。

說到這裡您應該可以享受當印度王的快感了吧！不過通常只須一、二個小時即可統一，似乎配不上號稱爲三片1.2M裝的遊戲，此外還有一點是，遊戲中途智者會問你密碼，煩倒不要緊，可恨的是，有時還出現密碼本上所沒有的問題，眞是被它搞得火冒三丈，不知 Johnson 你有沒有遇到這種狀況。

天際寒星

義無反顧—新手上機篇

當各位玩者看到這篇文章時，想必都在 Planet's Edge的領域中悠遊了相當的一段時間了，下面的內容相信能對你們有所幫助。

一、人物創造篇：

Well，說得更精確一點，應該是人物產生篇；玩者們在 Planet's Edge中並沒有太大的空間可以掌握他所帶領的隊員、屬性、技能，完全是隨機產生的，玩者們只能聽天由命；不過，雖然如此，玩者們還是必需對各項屬性有進一步的了解（說明書中的內容這裏不再重複，請自行參考說明書），以做爲取捨的標準。



Body點數也就是生命點數，超過40的情況可遇而不可求，如果玩者遇到了這類人物，除非其他屬性實在太糟，否則最好把他保留下來以備面對某些硬碰硬的場合。Intelligence控制技能，但在其它方面看不出很大的影響；Agility 點數則是隊員的戰鬥天賦，高Aglity點數再加上適當的武器技能可以大爲提高命中的機率，也可以提高所不會使用武器的命中率，Luck點數則也看不

出太大影響。下面則是一些技能的補充說明：

1. Diplomacy ：外交技能，可以降低某些外星人的要求。譬如降低外星人星球所要求的落地稅的貨櫃數目，技能愈高能降低的數目也愈多。



2. Item repair ：修復損害護甲（武器？筆者還沒看過有損壞的武器），這也是特遣隊工程師Nelson的專長，不過這項技能必須配合Fix kit 才能使用，而修復的程度則視技能的高低來決定，玩者如果不喜歡帶著太多件替換的護甲，Fix kit 可以達到相同的目的，這技能只需Nelson有就可以了。

3. First aid ：可以讓隊員使用First aid pack時更有效率，也就像以 8 點的First aid pack 來換取10點的生命點數，這也是特遣隊醫官Osai的專長，由於沒有這項技能的人仍然可以使用First aid pack，只不過是以 1點換 1 點的方式而已，所以是一項可有可無的技能。



4. Surgery ：讓隊員擁有成功使用 Trauma kit 的能力，也是Osai的專長；隊員的生命點數低於一半時，First aid pack就無用武之地，頂多只能把它補到接近一半，而餘下的點數只有在回到月球基地或使用 Trauma kit後才能恢復，在危險的狀況下是可以救命的技能。隊伍中一定要有兩人有這項技能，以免唯一有這項技能的人本身受傷而無法救治；若無此項技能而使用Trauma kit 則會達不到所要的效果而浪費掉一個 Trauma kit 。

臨行前的準備



玩者在離開月球前應該先去Warehouse 一趟，目前可以做出來的最强武器是Assault Rifle，不過它需要消耗Heavy Magazine 及擁有 Heavy Weapon的技能才行，而 Katya 身上已經有了一枝，除非其它隊員也可以使用它，否則不需再浪費資源。其餘的隊員每人拿一把 Hand laser 及數個Power cell爲不久的將來可以拿到的Laser Rifle （也算 Light weapon）作準備。每個隊員再各拿一件 Flak vest以免在找到更好的護甲以前得赤身露體。First aid pack也最好每人再多拿一個，而有 Surgery 技能的人一定要有 Trauma kit 才行。

緊接著到了拜訪 Ship yard 的時候了，目前的船隻是Ulysees Size 1，船殼大小是10，引擎是 MKI ，極速是 4 ：建議你最好把引擎換成MK II，極速 5 ，這是在銀河系中生存的最低速度了，原來所搭載的武器最好卸下，這些水槍是無法打敗銀河中的大野狼的，還是把空間留下來裝礦產吧！



太空旅行須知

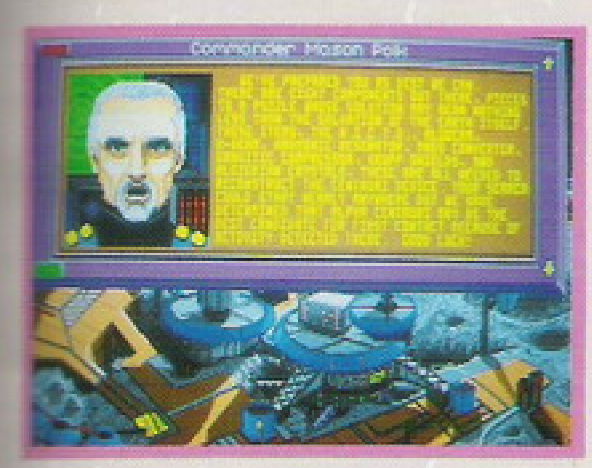
在太空中旅行常常可以遇見願意交換貨物或提供消息的商人，當然也有窮兇惡極的海盜；出現在目標螢幕上才能與之通話，按[T]鍵則可以切換目標與商人交易時通常可以先把它所有的貨櫃通通交換過來。之後就可以貨櫃列出來交換，再一次交換又可以換取消息，以這樣的程序一直到把消息全部聽過爲止（注意！有些消息十分重要，沒有它根本不知該如何解決問題。）

該星區的解決方法都是從該



星區的商人口中得知。海盜的問題則比較複雜，各種船隻都有可能是海盜靠自己的經驗才能判斷，旅行時與海盜通訊就得戰鬥，否則跳不出通訊視窗，所幸速度 5 可以跳過大部份的海盜（Alin Thief 除外，它的極速是 6 ，Ulysees 一遇到它就沒有生路，小心！），以最高速度反敵船的方向而行，直到兩船距離30以上上就可脫出戰鬥。如果玩者旅行

時，太空船一不小心正面遇上了海盜（兩船接觸），通訊視窗也會自動開啓，而這時的戰鬥除非打勝否則無法逃脫，即使脫出戰鬥也因爲兩船接觸而會再度開啓通訊視窗，這種情況通常得從頭開始了。



有些非常討厭的敵人會一直跟著你不放，旅行時必須小心的以轉彎來與這些速度大多爲 4 、5 的海盜保持距離，這也是爲什麼筆者堅持船的速度一定要高於 5 才行（筆者只遇過一種Size 3 速度 7 的天災，玩者除非速度夠快實力夠强，否則只有默默承受了），而在離開原先進入的太陽系時也有必要先Save下來，以免一出門就碰上煞星而屍骨無存。

星際戰鬥漫談

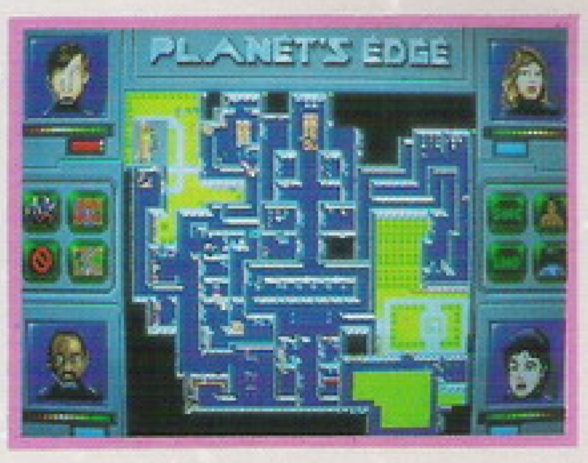
戰艦所搭載的武器分爲三大類Projectile、Bolt、Beam。Projectile 包括cannon及missle，兩者都是在近距離瞄準後才會發射，不過由於發射到敵艦仍需要一小段時間，因此小角度的轉彎仍可以躲過，missle部份由於後來導引系統的研發會改變整個太空戰鬥的戰術，這裏先不討論。



Cannon由於製造時只需少量易得的資源，因此仍有戰術上的價值。Beam武器也就是所謂的光束武器，在Automatic Fire的狀況下只要發射一定會命中，只需看距離來決定破壞力的強弱，非常適合用作 360° 發射的炮塔武器（只有炮塔上所搭載的武器才可以對尾隨的敵人開火）。Bolt是破壞力極强的重武器，由於瞄準上的困難在Automatic Fire時通常不易直接命中（敵艦亦同）而在艦隻四周爆炸，但這也會略微損及艦身護甲，不過强大火力的後遺症是笨重和在各類武器中最長的發射間隔，Bolt的特性使其適於裝置於正前方做爲第一波的攻堅武器。



這遊戲中的武器安置十分特異，裝置在標明右邊的武器不論在船上的什麼位置，在Automatic Fire的時候一律只會對右方90°的範圍開火，常常會有敵人在眼前，武器卻不出聲的困境。在戰鬥時的駕駛最好用 Manual Switch ，選項中的 Evade 及Pursue都沒啥用處，Pursue是追逐，追到最後變成與敵艦貼在一起硬碰硬， Evade 躲避到最後也跟Pursue 一樣，手動操縱時多裝置幾具引擎可以增加作戰的靈活度，開火方式最好選擇Automatic Fire 以節省花在瞄準上的心思。平時的敵船戰鬥請各位玩者以動作遊戲的本能來處理（Size比你大的通常沒什麼希望戰勝）。



軌道基地的攻擊就有些特殊的技巧了；在行星上空的軌道基地通常不是單獨存在，而是擁有爲數不等的護衛艦；另外根據筆者一個匿名的外星朋友透露：攻擊軌道基地時可以不必急著把所有的敵人一次消滅，擊毀一艘敵艦後脫離戰鬥，它不會再出現，玩者可利用這段時間進行整補以面對被削弱的敵人。護衛艦的Size 和速度通常不統一，這裏就有幾種戰術可供參考：

1 . 先挑最弱的：以本身的護甲抵擋眾艦的圍攻，把攻擊對



象鎖定最小型的敵艦，將其摧毀後視情況繼續攻擊或撤退。

2 . 先挑速度最快的：利用敵方各艦間的速度差來製造落單的敵艦；同時快速的解決落單者以避免被圍攻的窘境。

3 . 先挑最具威脅性的：擁有大量Bolt武器或非常先進的導引飛彈的敵人就像一把直揷心臟的利刃一般致命，在多次的嘗試後設法找出最危險的傢伙之後，再設法從死角擊敗它。行星上空作戰時應先解決所有的護衛艦再攻擊，軌道基地的火力無論和任何一艘護衛艦聯合都令人吃不消。

下面是太空中各星系礦產的資料，表中列出了所有玩者可不憑武而取得開採權的星球：

Organics ： Asellus III，Alpha-Centauri IV（需5 cargo的稅）

Radioactives： Aldhibain I

Crystals ：Acamar III

Heavy metal ： Venus，N-usakan III

Inert Gasses：Altair IV，alfard VI

Soft metal ：Sirius V，Asellus I ，Seginus VIII

Common liquid ：Sheratan V

Alien gasses ： Deneb I ，Sari I ，Phact VII

Alien metal ：Tais IV

Alien Isotope： Menkent I

Alien Crystal：Kitalpha I

Alien Organics ：Scheat III，Dubhe III

Alien liquids ：Almach IV

Rare Elmnts： Unukalhai I，Misam II

New Elmnts：Nekkar I

武器護甲剖析

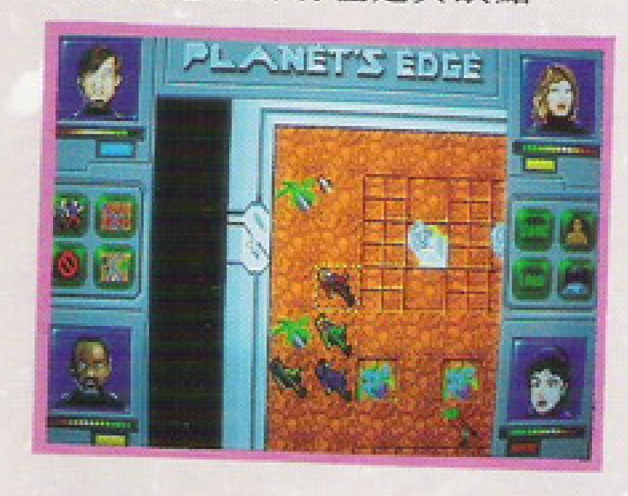
1. Laser rifle：宇宙中標準的武裝，屬輕型武器；使用Power Cell爲彈匣，威力不大但射程相當長，可以做爲戰鬥時的中堅武器。



2. Assault laser：威力强大的雷射武器，屬重型武器，使用Energy Bank爲彈匣，但可靠度上不及 Battle laser。

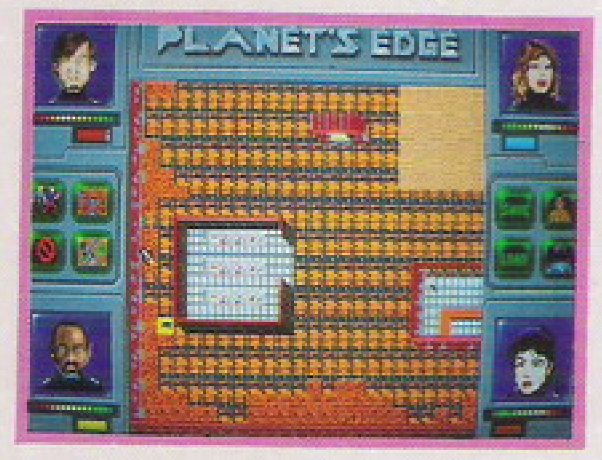
3. Battle laser：射程極長，威力亦大的武器，也使用Energy Bank 爲彈匣，亦屬重型武器。爲 Scroe 一族的愛用兵器，尋常的反射護甲很快就會被洞穿。

4. Machine gun ：外星製的彈丸投射武器，近似地球上的重機槍，歸屬於重型武器，理論上使用的彈匣爲Heavy Magazine，但經實戰的結果發射時需要Heavy Magazine，但不消耗它，也就是身上要有帶Heavy Magazine才能補充Machine gun的彈藥，但那一個 Heavy magazine卻永不會用掉；威力僅次於少數的武器，可惜過短的射程是其缺點。



5. Smart Gun：對付 Scroe 族所製造的武器，命中率相當高，無彈匣可補充，每枝有20發的容量，最好一次攜帶多枝以爲替換，是隊伍在 Procyon 星系生存的法寶，屬重武器。

6. Electron gun ：爲Subatomic武器中最低等的，射程與近身武器同，使用 Particle park 爲彈匣，威力弱射程短，無實戰價值。



7. Nevutron gun ：爲Subatomic武器中較高等者，以Particle pack爲彈匣，屬重武器，射程較長，對護甲的侵蝕力極强，除了特殊的中和護甲外，其它護甲的耗損率極快，但在護甲全毀前不易造成重大傷害。

8. Mol mono disc gun ：投射極薄的碟片以切穿各類的護甲，以其强大的穿透力凌駕於各類武器，但精確度極高。

9. Plasma bow ：結合中世紀的武器外型及超高科技所製造出來武器，投射超高的電漿至敵人身上，造成毀滅性的傷害，幸好大多數 Plasma bow的持有者護甲水準仍停留在中世紀，提高了隊伍戰勝的可能性；每枝 250發無彈匣補充。



10. Thermite laucher：可造成九格範圍陷入火海的爆炸性武器，彈匣用完後會自動補充，亦屬重型武器，適用於各種戰鬥，小心不要傷到自己人。

11. Energy mace：以投射能量束來攻擊敵人的近戰武器，傷害力大，屬 Hand weapon，每支250 發，無彈匣補充，只能攻擊身旁的敵人。

12. Laser sword ：近戰武器，但射程不限於身旁，屬Hand weapon，每支 250 發。

13. 據說宇宙間最强的武器藏在 Kornephoros 星系的 Tomb of the last defender 中，但隊伍必需先擁有 Last Stanza才能獲得這項獎賞。

初期冒險使用之護甲介紹



1. Reflec：抵抗雷射武器之鏡面處理之護甲，耐久性不高，對投射性武器幾無抵抗力。

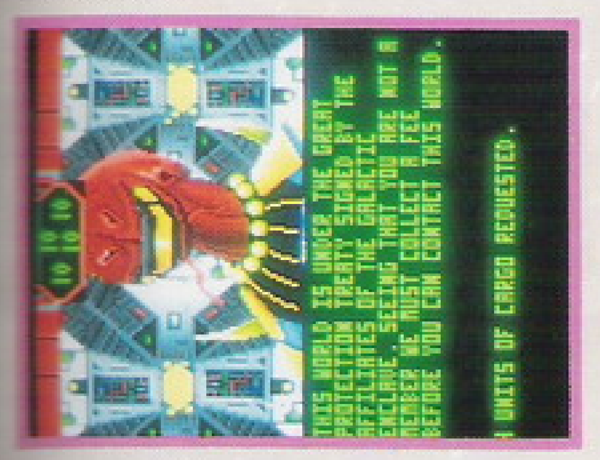
2. Kevlar suit：以防彈纖維製成的全身覆蓋護甲，對投射武器防禦力較高。

3. Ceramic：同時可抵抗以上兩種武器的複合護甲。

4. Composite：Ceramic的加強型，亦可抵擋較多次攻擊。

5. Peraonel shield：小型的力場產生器所造出的護身力場，亦可抵擋Sab atomic武器，可惜不太耐用。

6. Evian Armor：Evisn所製造出來對投射性武器有加强抵抗力，以肩部兩具雷射來氧化彈丸，但能源耗光後就無法有此一特殊能力。



7. Shicided reflex：鏡面護甲的加强版，唯一可在Scroe族的雷射武器前生存的護甲，是在Prccyon 星系生存的唯一選擇。

8. Assault suit：科技先進的Ominar族爲了自衛所製造的護甲，防禦力無可比擬，值得大量製造以爲替換。

9. May filed：專門抵抗Sub-atarnic 的中和力場護甲，爲最有效的護甲，可惜需要相當的科技水準才能複製。

遊戲提示

Alpha-Centauri III：這裏是OMEGA 的前哨站，玩者可以從這裏得到各星系目前情況的簡況，不過OMEGA本身對Izar星區有些私心，因此在這裏可能無法了解Izar星區的情況。



Talitha II：這是玩者下一個應該拜訪的地方；Avian的公主正要出嫁，可是好像有一項陰謀正在進行，花園中也有個密門值得一訪。對可以取得的武器來說，建議你找個僻靜的地方做掉一個守衛，可以得到一把極爲有用的Machine gun。而花園中的旗杆如果起火，可能可以引開一些守衛。

Subra II：這裏的居民都沒頭沒腦，除伍可能需要一些其它的器具才能與它們溝通。地上陷阱使用Search指令可將其拆除，解決這裏問題的關鍵就在地底。



Algieba：Geal-A'nai正在進行刺殺總理Ishtao的計劃，把計劃的關鍵交給總統可以得到獎賞；太空船上的Chassraq遊戲十分傷腦筋，提示你一點“35214”是很重要的。守衛雕像的傢伙可以把他灌醉；酒吧中的酒保雖然說沒酒了，但別忘了「金錢萬能」！

Koo-she：在走道上的垃圾堆中可以發現寶藏，它可以幫你解決大部份的陷阱；牢門無法打開，也許把自己的心靈跟製造出來的生物交換會行得通吧！

提示到此爲止，接下來就看你的啦！





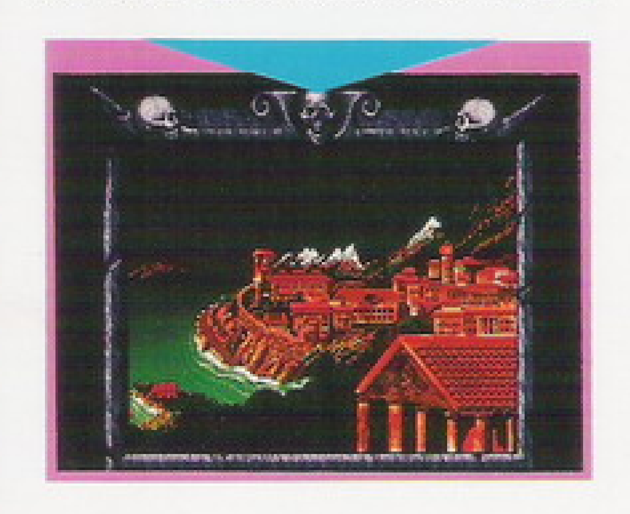


黑暗之池

初期冒險

／Steeler

黑暗之池是光芒之池（ Pool of Radiance）系列的完結篇，故事是發生在打敗泰倫特拉克斯（Tyranthraxus）（詳見光芒之池）後的十年，地點在月之海邊的廣大區域。



一開始，詳和的菲蘭城（P-hlan），平靜的Realms大地，竟找不到可以鍛鍊筋骨的地方，只好去見你的老朋友莎夏（ Sasha），一陣寒暄之後，她給你的第一個任務是護送她到 Lands of Thar，誰知一出城就遇上滔天巨變。邪神班（Bane）經過前幾次的失敗後，這次來勢洶洶，一招〝乾坤大挪移〞，把所有與班敵對的城市都經由林柏（ Limbo ）傳送到別的物質空間，黑暗籠罩大地，大水沖進月之海，連菲蘭城都被壓在Marcus' Tower 之下

，原來的幾座大城如今只剩下一個個的窟窿。

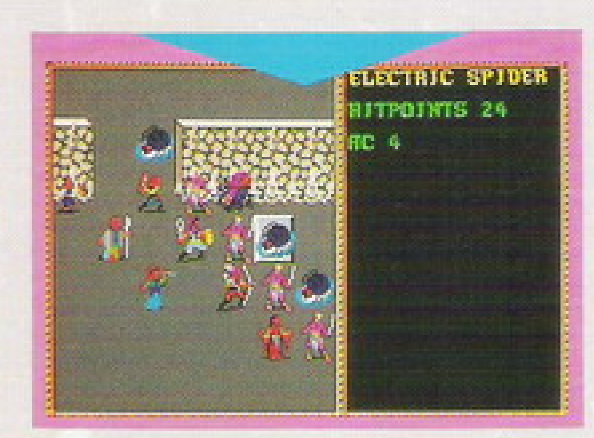


聽完班的一長串恫嚇之後，你赫然發覺所在的地方竟是月之海北邊的Crater of Hulburg，也就是以前Hulburg的舊址，於是你崎嶇而漫長的旅程從此開始……

本遊戲一開始人物是14級，當然你也可以從銀色匕首之謎（Secret of the Silver Blades）中傳送隊伍過來，必須注意的是，你隊中的魔法師（Magicuser）若是聰明度（Intelligence）不到18點，則最强的一些魔法可能無法使用，若是你從前一集遊戲傳來的人物不是人類而且職業也不是賊，那可能需要改變遊戲的難易程度，先選Alter再選Level，然後選Novice或是Squire，否則恐怕會玩不完，不如重新組織一隊純人類的專職隊伍，這樣的安排升級較快。



不管你其他的成員怎樣，最好是有兩個魔法師（Magic user）和一個牧師（Cleric），魔法師的功用在能制敵機先，例如使用第一時間的延遲火球術（Delayed Fireball），可減低敵人的威脅，尤其是對以巫師爲主體的敵人，會使正在施法中的巫師喪失本回合的法術；一般而言，會施法的巫師通常生命點數不致太高，兩個延遲火球術應可解決。



其他如Fireball、Ice Storm、Lightning Bolt都是殺傷力中等的好法術，千萬記得別對火類怪物用Fireball法術，這樣只會使之恢復生命力；同樣的，對電蜘蛛用Lightning Bolt也是無濟於事。對幾隻强大的怪物也可用Charm monster來讓牠們自相殘殺，甚至召喚（Monster Summoning）怪物來助拳，常來的怪



物有Bit O Moander、Great Basilisk 都是强而有力的怪獸，通常都是出現兩隻。用流星火球術（Meteor Swarm）來對付一大群敵人是很好的主意，一次四波的火球術攻擊，很能滿足你〝好殺〞的快感。

而牧師除了在戰後可療傷解毒之外，在戰場上也頗有大用，例如在防禦上用Dispel Magic來解救被Charm的同伴，在攻擊上最常用的法術應屬Hold Person，更高段時還可用Slay Living、Blade Barrier，尤其後者，可攻可守，一方面當擋箭牌，使怪物群不致一下子包圍你的隊伍，另一方面被圈住的怪物，每回合都會減低生命點數直到死爲止。至於到底要用兩個魔法師，一個牧師，還是一個魔法師，兩個牧師，那就看玩家的個性了，講求强攻的人可選前者，注重守成的就用後者。



本遊戲很恐怖的一點是，若隊員不慎被怪物Disintegrate，則身上的所有財物，包括一些絕無僅有的神器都消失無形，所以千萬要常存進度。另外，常看到別的玩家評論，抱怨本遊戲每走一步都有〝咚〞的一聲音效，筆者認爲這還是有其必要，因爲在一些城市街道中，若沒有此音效，你不容易知道按了前進鍵是否眞的向前走一步了，因爲有時候，下一個場景與上一個場景一模一樣，而當Area沒作用時，只剩下座標可供參考，但是若是在異域之寶（暫譯）（Treasure of Savage Frontier）中，在一個地下城的某處，連座標也失效，那就眞的會迷失方向，所以不妨先習慣此音效的存在。

除了隊伍之外，另一個縱貫全場的靈魂人物是艾明斯特（



Elminster ），他是一個法力高強的魔法師，他的角色就如同異域之門的阿曼尼塔（Amanitas），拯救地球的巴克（Buck），他不但是你任務的解說者，也是傳送你到其他物質空間的人。

Limbo 是這些物質空間的交集點，班用 Limbo 來傳送他的黑暗兵團，艾明斯特讓你在此接受訓練、醫療和休息、並儲存你旅行中龐大的戰利品，你不一定要穿越空間才來 Limbo ；在菲蘭城



所在的Realms上，你隨時可將多餘的財物丟在 Limbo ，但是如果要傳送到另一空間之前，請將身上的東西全部都留在 Limbo ，（除了少數特殊刀、劍、戒指外），這個法則從未在以前類似的R-PG遊戲中出現過，起初你或許會覺得不適應，但是通常在傳送的

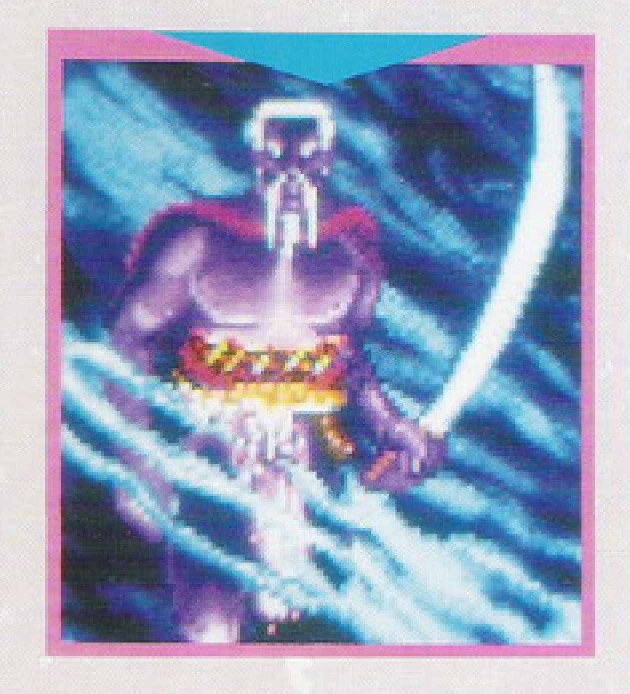


第一次戰鬥後，便又可得到一批武器，雖然不一定順手，但是想想有那麼高段的魔法師押陣，你實在不必計較非得要＋ 4 的寶劍、護甲才能繼續旅程。

班派來的四員大將分別在四個不同的物質空間，各具特色。第一個遭遇的是龍王（Thorne），除了一些龍人外，手下的黑龍、紅龍、白龍、綠龍、藍龍，都不是兩三下可以擺平的，實在令人懷念幽靈騎士裡那把屠龍槍（Dragon Lance）。



第二個是蜘蛛女（Kalistes），她的蜘蛛兵團包括 Pet of Kalistes、Electric Spider、Stone Spider、Gaze Spider、Enormous Spider、Drider等，這些會施魔法的怪物又更難對付了，蜘蛛女所在的物質空間與Realms差不多，有如史前洪荒世界，別有一番風味。



第三個是 Tanetal ，他存在的空間居然是個人體，（有點像聯合縮小軍。）他就躲在心臟深處，你可能需要一點醫學常識才能懂得其中的奧妙。最後一個是 Gothmenes ，他在神祕的黑暗空間（Dark Dimension）等著你，你會有機會與他決鬥嗎？而原本在Realms上的Drow正控制著渼提耳城堡（Zhentil Keep），這也是你必須剷除的邪惡勢力，南方Marcus' Tower 下的菲蘭城也需要你再次解救。



本遊戲除了增强音效，更真實外， 256 色 VGA 的畫面，替代原本的16色，感覺上很精緻。新增的動畫效果比起以前死板的怪獸畫像確實更引人入勝，例如火元素會張牙舞爪，土元素破土而出，另外，新加入的怪獸如Bane Minion系列，或是蜘蛛兵團，造型也不錯。故事的結構橫跨數個空間，穿插的配角也不少，旅行手札達 100 條，規模之大可見一斑，而且林林總總的法術，真會讓你像〝老和尚〞一樣，不知該用那一招。

龍脊山上烏雲密佈，繁華的城市一夕都變成窟窿，回首月之海怒濤澎湃，你的心是否也跟著激盪起來……，上路吧！光芒之池的勇士們。

電腦繪圖大師的秘密武器

DELUXEPAINT II™ ENHANCED



ELECTRONIC ARTS

DELUXE PAINT II Enhanced（DPII）是一套多功能繪圖軟體，讓您在 PC 上創造出一張張動人的圖畫。提昇您的繪圖功力，觸發您無限寬廣的想像空間。一切繪圖樂趣，盡在 DPII ……………

適用對象：對電腦繪圖瘋狂急進者！

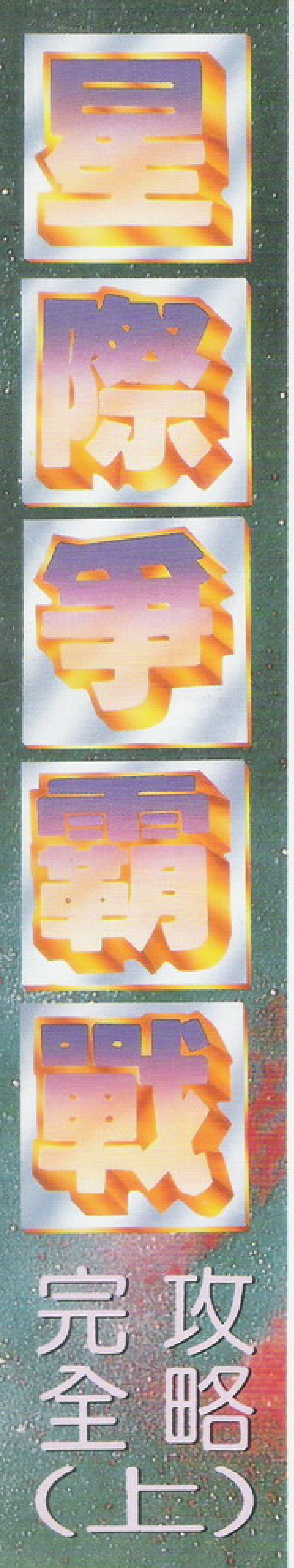
使用方法：自學或使用軟體世界雜誌教學專欄。

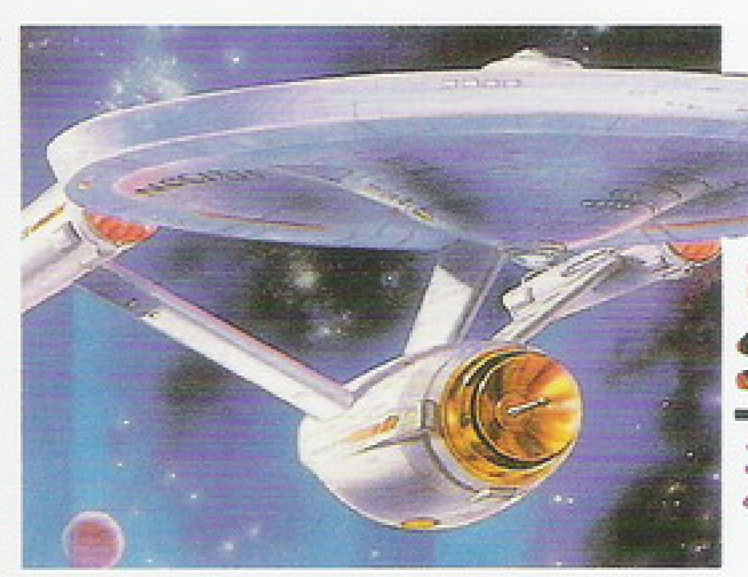
使用後果：滿足對各種圖形的需求者，成為專業繪圖大師！



十大特色

- 支援各式印表機，可隨時列印作品。
- 提供預視小圖形功能，方便開啓檔案。
- 具圖形動態展示功能，可做一般展示 DEMO 程式。
- 擁有完整的繪圖工具，可畫出任何幾何形狀。
- 多種筆刷模式，針對筆刷做編輯效能，旋轉、變形、放大縮小等……
- 自動備份畫面、2頁繪圖畫面、轉錄各種圖形、照像（抓圖）功能。
- 提供色彩循環動畫功能。
- 特殊型版功能。
- 提供多種放大倍率，對細微圖形部份做修改。
- 提供3D立體透視功能。





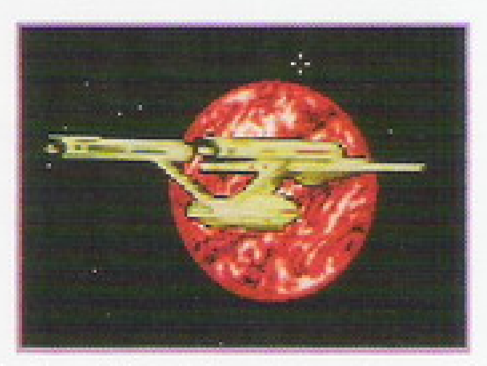
星際迷航記

科克艦長日記

任務1

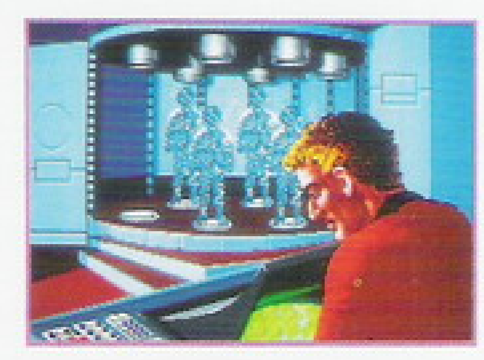
●魔鬼世界●

簡報： Pollux星系出現了傳說中的魔鬼，儘快前往調查。



大家聽到簡報後不禁一怔，已經是二十三世紀了，還有人相信魔鬼？！我一邊指揮企業號航向Pollux，一邊用電腦查了查資料庫：Pollux星系上居住了一群虔誠的宗教信徒，八成是哪個迷信的傢伙大驚小怪，誤把某種稀有生物當作「魔鬼」了。

進入Pollux的軌道後，我帶領一個小隊：McCoy醫生、科技官 Spock 和一



名安全官抵達地面，Pollux的牧師正站在殖民站前迎接我們。「你好，我是K-irk 艦長。聽說這裡出現了某種外星人，是不是可以請你說明一下情況？」牧師的表情相當尷尬，小聲地說：「不……不是外星人，是魔鬼。也不知道什麼原因，上帝打開了地獄之門，又造了魔鬼來考驗我們。我們想要知道上帝的用意是什麼？」

耐心地問了半天，我總算搞清楚這些「魔鬼」最近出沒在礦坑口，攻擊每個要進入礦坑的人。還有人在礦坑內部發現一道奇特的門，但旋即被落石堵住，一人受傷，另一人則被落石活埋。（談話選1，1，1）

我們走進殖民站，只見傷者神情委靡地坐在床上。我請醫生替他檢查，醫生搖了搖頭：「傷勢是不嚴重，只是傷口受到感染，必須用一種Hypo-Dytoxin的藥物治療，但是企業號上剛好沒有這種藥了。如果不趕快治，只怕……」旁邊一位叫 Stephen 的信徒接著說：「礦坑附近有一種特殊的小紅莓，如果你們能取一些來，我或許可以幫忙提煉一些藥物。」

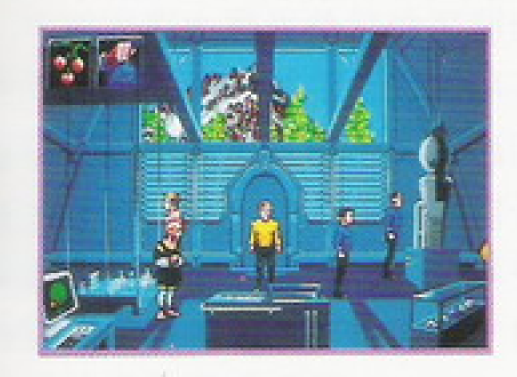
走出殖民站，我們向礦坑走去，快到入口時，草叢中忽然蹦出三個Kling-on人（聯邦在星際的主要對手）向我們攻擊，幸好我們早已有心理準備，立刻拔出雷射槍還以顏色，把他們一一擊倒



驚魂甫定後， Spock 用科學分析儀偵測那些 Klingon 人，困惑地說：「這些並不是真正的 Klingon 人，而是機器人。你看看那隻被雷射槍擊斷的手，裡面

有一大堆電子線路。」我從地上拾起那隻斷手，心中充滿了疑問。

繼續前進，我們終於在礦坑入口處找到了小紅莓，採了一些回到殖民站。Stephen 在這裡建立了一間實驗室，設備雖然簡單，卻很實用。把小紅莓放進分子合成機中，很快就製出了我們所需



的藥品，連忙送到隔壁給傷者治療，順便問了問他的遭遇。「我是被礦坑口的魔鬼打傷的，他們面目猙獰，長者尖利的狼牙……」狼牙？我們所擊倒的機器人並不是這付模樣啊！

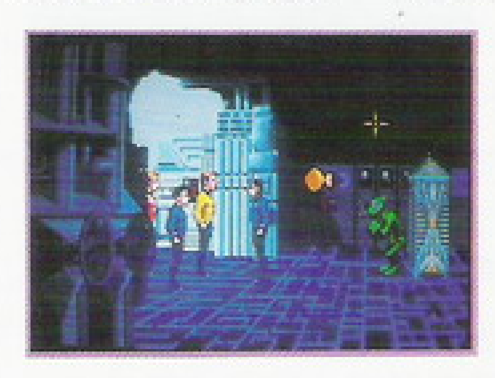
離開殖民站前，Stephen 堅持邀請我們到他的實驗室參觀，他對科學知識的熱情實在和周遭的信徒格格不入。我拿出機器人的斷手，Stephen 驚嘆著說：「這眞是了不起的科技。不過這隻斷手被雷射打壞了，Spock 先生，你要不要用我的修理設備修修看？」斷手很快地修好了。實驗室裡還有一台簡陋的電腦，正在模擬日全蝕的狀況。

Stephen 解釋：「很久以前，Pollux 行星遭到嚴重的隕石撞擊，而唯一的月球也被撞毀，因此現在Pollux上永遠無法看到日全蝕的奇景。」展示櫃中則有些奇奇怪怪的隕石，化石等標本，Stephen 一一熱心地對我們介紹，還很慷慨地把標本借給我們。（拿走一段扭曲的金屬物）

走進礦坑，果然有一道被落石堵住的門，使用雷射槍把落石融化（先射擊左上方的石塊，免得被砸死），我們發現被活埋在石頭底下的 Kandrey ，所幸在醫生的照料下，他很快地恢復知覺。門邊有一個類似保全系統的掃描器，我把修好的斷手放在上面接受辨識，輕易地把門打開。

門內充滿了複雜的機器和儀表。Spock檢查了一下，說：「這似乎是個維生系統。當日全蝕時，系統會自動喚醒沉睡在此的生物。但是這個系統不知道Pollux已經沒有月球了，永遠也不會發生日蝕。或許我有辦法改變系統的設定……」

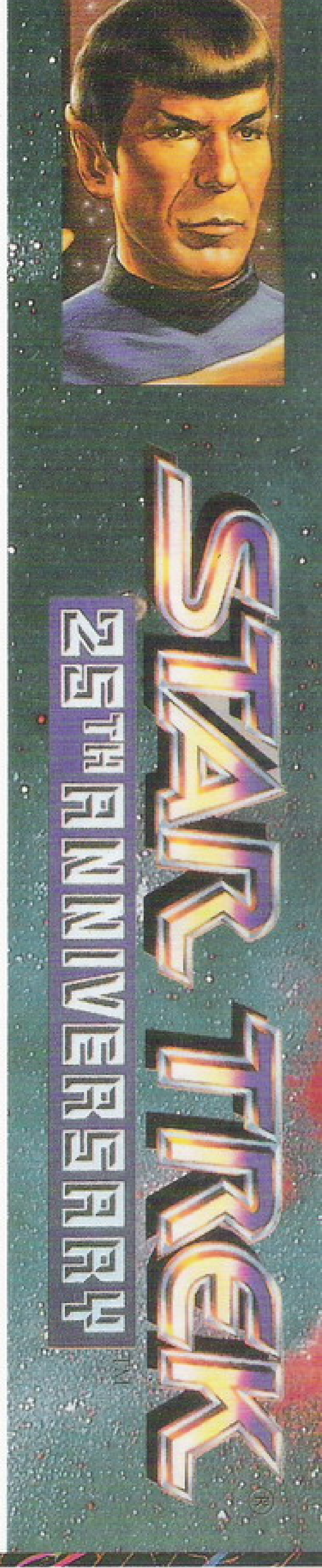
Spock 走到儀表板前調整了一下（把三個鈕都調到只剩一格），一個陌生的生物出現在我們面前。「我們是Nau-



ians族，很久以前，我們預知Pollux星球會發生隕石撞擊，就把全族聚集到這裡冬眠避難，並把甦醒的時間設成下一次日蝕。原本等災難過去後就出來，沒想到一睡就是數千年。」「那礦坑口的魔鬼是怎麼回事？」「爲了保護這個避難所，我們設計了一種機器人，能干擾入侵者的精神狀態，讓入侵者以爲自己看到了魔鬼，以達到嚇阻的效果。每個種族心目中魔鬼的形像都不相同，因此有人看到的是 Klingon 人，有人卻看到青面獠牙的樣子。」（談話選2，2）

「既然我們已經醒來，門口把守的『魔鬼』也沒有必要了……糟糕！關掉機器人的鑰匙不見了……」我靈機一動，把 Stephen 那裡撿來的金屬遞過去。「好極了！這正是開關的鑰匙。爲了感謝你們的幫助，我們願意加入聯邦，和星際合平共存。」

完滿地達成這次任務，我們愉快地回到企業號。McCoy 醫生得意地說：「我早知道不會有什麼魔鬼！」Spock 卻反駁道：「怎麼沒有，魔鬼藏在每個人的心裡啊！」



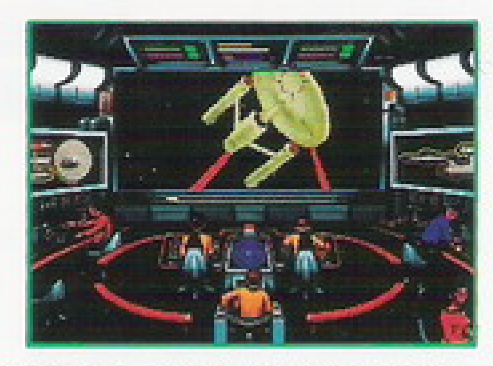


任務2

●綁架記●

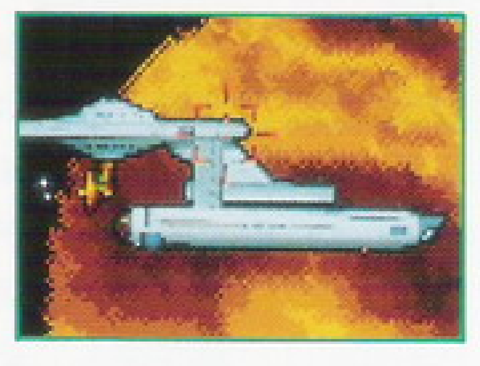
簡報：聯邦船艦Masada號在 Beta Myamid 星系發出微弱的求救訊號，儘快前往支援。

企業號一抵達 Beta Myamid星系，立刻受到一艘海盜船的攻擊。經過



一番纏鬥後，海盜船落荒而逃。

進入行星軌道後，果然看到Masada號正停在那兒，我請通訊官 Uhura 呼叫



後，螢幕上出現一張兇惡的海盜臉。「



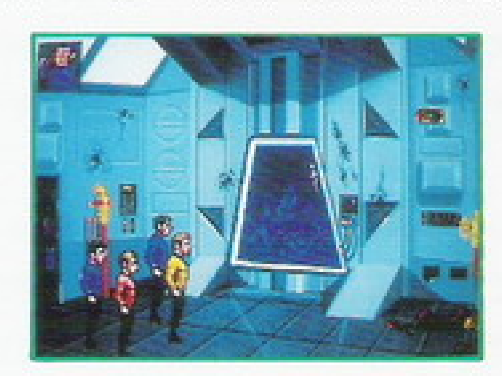
我是Kirk艦長，你們正非法持有聯邦的船隻。」「原來是大名鼎鼎的Kirk。你們聯邦法庭抓了二十五個 Elasi （星際海盜）的夥伴，只要把他們釋放，我就連人帶船還給你。」「我們會通知聯邦，給你合理的答覆，但是需要一點時間。爲了表示彼此的信任，你是不是可以先送幾個人質過來？」「Kirk！你當我是白痴嗎？想騙我們降下防護罩讓你傳送救援隊？門都沒有！你們什麼時候放人，我就什麼時候放！」（談話選 1，1，1）

糟了！Masada的船員都在這個惡名昭彰的海盜手上，這下子投鼠忌器，該怎麼辦？ Spock 忽然說：「聯邦的船隻都有密碼，可以從外面升降防護罩。」使用電腦，果然查到Masada的密碼，通訊官把密碼傳送出去，Masada號的防護罩果然降下了。看看對方尚未發覺，我悄悄率領一支小隊傳送過去。

Masada的傳送室裡一片零亂，一位受傷的船員躺在牆角，經過 McCoy 醫生的急救後，總算救回一命。這位船員掙扎著在身旁一抹，打開了隱藏在牆角的儲藏櫃，裡面有一把多功能工具（transmogrifier ）。由於傳送室遭到破壞，無法把我們傳送到艦橋去。

走出傳送室，走廊裡也佈滿了碎片，通往艦橋的門被力場封鎖，看來一時無法通過。我們在地上找到了幾把沒電的雷射槍和熱熔槍、一小段電線和幾片金屬。

進入走廊右方的一間房間，立刻有兩個警衛向我們襲擊，都被我一一用雷射槍震暈。房間裡用力場拘禁了許多人質， Spock 搶上前去，用分析儀檢查了

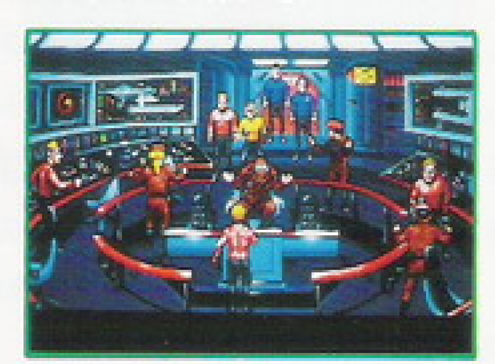


一下力場開關：「眞是狡詐。海盜在開關上裝了詭雷，只要不愼觸碰開關，裡面的人質一個也活不了。」 Spock 小心地先剪斷詭雷的引爆線（開關之下），再關掉力場。一位船員走出來向我們道謝：「你們得趕快到艦橋去逮住海盜頭子，雖然走廊通往艦橋的門已被力場封住，只要用熱熔槍瞄準門左側靠近地面處，就可切斷電源。」

走回傳送室，我們仍然決定把傳送裝置修好再說。先用雷射槍把熱熔槍充電，再用熱熔槍熔化金屬片，做成鑽頭

，把這個鑽頭裝在多功能工具上，就做成一把克難修護工具。利用這把工具和剛才詭雷的引爆線， Spock 很快就把損壞的接線修好了。一向沉默的安全官開口說：「雖然我們可以從這裡抵達艦橋，我覺得如果能從走廊破門而入，可能更有出奇不意的效果。」

走到走廊，我用熱熔槍朝門左側的地面射了一下，果然把力場關掉了。一進入艦橋，我立刻大聲地對海盜頭子喊著：「別再作困獸之鬥，我保證不會取你們的性命。」（談話選 1 ）這場突襲讓海盜個個目瞪口呆，只好束手就擒，成功地結束了這場任務。



任務3

●愛的冒險●

簡報：位於 Ark-7 星系的科學實驗站不明原因地遭到Romulan人的攻擊，速去解救。

接到命令後，我感到十分疑惑，雖然 Romulan 人（和尖耳朵 Spock 類似的種族）一向脾氣固執，但是並不好戰。另外基於私人的因素，我非常擔心實驗站的主持人Marcus博士的安危（註：Dr.Marcus 後來成爲Kirk艦長的妻子）。

一抵達 Ark-7 ，就有一艘 Romulan 的太空船不分青紅皀白地向我們攻擊，雖然對方具有隱形的能力，但仍不敵企業號精熟的戰技。正當我們準備逼進時，這艘失去反擊之力的太空船竟然自動引爆了，我們實在不明白是什麼原因。

進入 Ark-7 的行星軌道後，看見實驗站的外觀並未受到損傷，只是有一艘 Romulan 太空船在一旁不懷好意的監視。在通訊中， Romulan 指揮官怒氣沖沖地指控Marcus實驗室正發展針對Romulan人的生化武器，並認爲這是聯邦專門用來對付 Romulan 人的。基於我對Marcus的瞭解，這絕對是場誤會，因此我帶領隊員到實驗站去化解衝突。

我們被傳送到實驗站的電腦室，裡面一個人也沒有，大家卻感到一股不尋常的氣氛。 Spock 查詢了一下電腦，發現實驗室不久前意外地製造出一種會侵害 Romulan 人及Vulcan人（ Spock 是Vulca 族）的病毒—Oroborus，不慎散布在實驗站的空氣中。看樣子研究人員尙未把病毒清除，實驗站就被恐慌的Romulan人攻佔了。

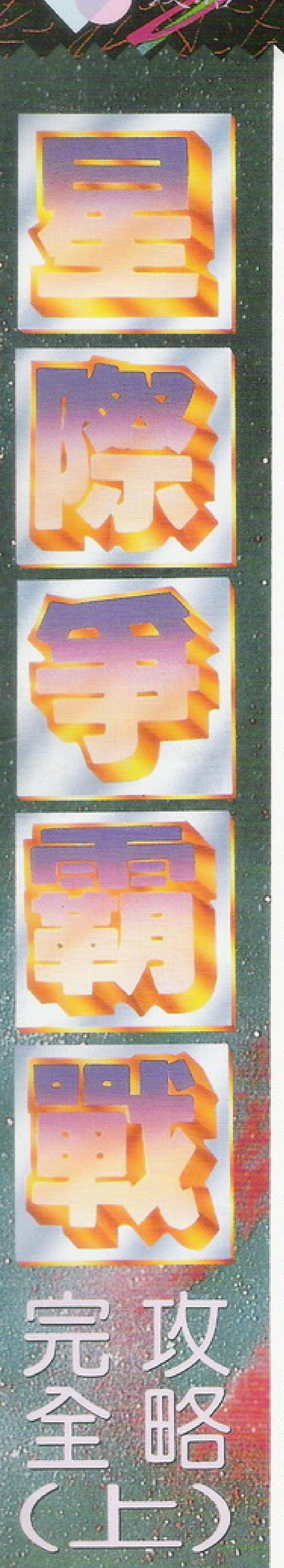
「 McCoy 醫生，這些資料可能對你有用。」醫生研讀了電腦上的資料說：「我相信這個實驗室的設備可以讓我進行一些實驗，只要找到適合的氣體，就能製出病毒的抗體，使感染病毒的生物產生抵抗力。等會兒！這裡有個化學藥品資料庫。」資料庫中有各種化學物品的詳細知識，或許等一下有用。

這一層共有兩間實驗室，其中一間具有合成化合物的設備，我們在那裡的櫃子中找到一個抗重力的工具，可以用來搬動沉重的物品。另一間裡有許多儀器，包括一台元素分離機和一台抗體製造機，我們也在這裡的冰庫內找到一大堆Oroborus病毒的培養皿。還有一間動



力室，地上有一支扳手，一筒氮氣（ N_2 ）和一些外包絕緣的電線。（氮氣在右邊櫃子裡，須用扳手卸下鋼瓶，再用抗重力器搬走。用扳手可打開左下牆角的蓋子，裡面有電線）

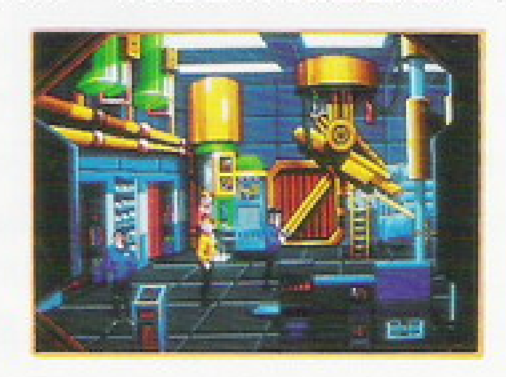




工具搜集齊全，以下是製造抗體的步驟：

1.用合成器製出水（H_2+O_2），一氧化二氮（N_2+O_2）和氨（N_2+H_2）三瓶化合物。（合成氣體的過程爲：裝上適當的氣體，用扳手將鋼瓶開關打開，操作儀器，拿取化合物。換氣體前別忘了把鋼瓶開關先用扳手鎖上，再用抗重力器搬走鋼瓶）

2.把病毒樣品放進抗體製造機的右邊，再將一瓶化合物放進左邊，令醫生



操作儀器。水、一氧化二氮和氨三瓶化合物中，有一瓶可成功製造出抗體，請自行嘗試。

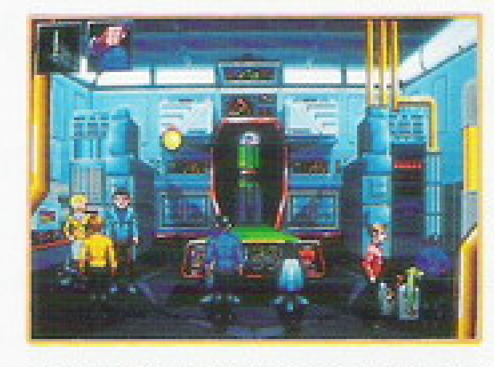
3.把抗體放入合成器的槽內（就是剛才拿取化合物處），裝上適當的氣體（想想看，剛才是那種化合物成功地造出抗體？），再操作儀器，就可製造出大量的疫苗。

這時 Spock 已出現頻頻咳嗽的症狀，顯然已受到病毒的感染，醫生趕緊替他注射剛出爐的疫苗，證明了這種疫苗的確見效。當我們打算沿樓梯爬到下一層時，差一點被由下而來的雷射槍擊中，看來 Romulan 人都聚集在下面，不讓我們過去。

我們又回到電腦室，Spock 從資料庫中找到一種 TLTDH 氣體的資料：這種氣體無色無臭，是由鉭（Ta）、鋰（Li）等金屬和氫氧化合而成。對於Romulan人和Vulcan人而言，TLTDH 會產生笑氣的效果，對人類則無害。其中鉭和鋰等元素常用在電線的絕緣上。「啊哈！Spock ，你對於這種『笑氣』有何看法呢？」McCoy 醫生不忘嘲弄一下 Spock。

我們用元素分離機抽出了電線絕緣中的元素，放入合成器中，再把氫氣和氧氣裝上，成功地製出了 TLTDH 氣。用扳手把動力室的通風口打開，再把氣體灌進通風口，只聽到下面傳來一陣咳嗽和咒罵聲，接著是一片寧靜……終於可以安然走下樓梯了。

樓梯下躺著好幾個 Romulan 士兵，也不知道是因爲病毒侵襲，還是笑氣的效果。醫生爲他們一一注射了疫苗，看來他們的性命無礙。Marcus和她的助理被綁在另外一間房間內，我替她們解開



綁縛，也讓醫生替被病毒感染的Romulan指揮官打了一針。

「指揮官，我並不責怪你的行爲，但這次事件確實只是一場意外，我保證實驗室會把一切病毒的資料銷毀，絕不會用來對付你們。現在你們可以平安地離去了。」聽到我誠懇的保證，Romulan人滿意地離開實驗站。（談話選 1）

又成功地完成一次任務，但是離開實驗室時，我感到一陣悵然，不知道什麼時候才能再和Marcus相見……

任務4

●Harry Mudd的爛攤子●

簡報：企業號注意，Harlequin 星系傳來聯邦商船的求救訊號，去看看怎麼回事。

抵達 Harlequin 星系，舵手Sulu報告：「艦長！前面有兩艘Elai海盜船。根據軌跡判斷，剛才他們攻擊過一艘小型太空船，不過由於我們的介入，此太空船已經逃離。」螢幕上顯示海盜船正憤怒地轉向企業號，我立刻下達命令

：「升起防護罩，準備武器！」區區兩艘海盜船那裡是企業號的對手，不一會兒，我們就擊沈一艘，另一艘則逃逸無蹤。

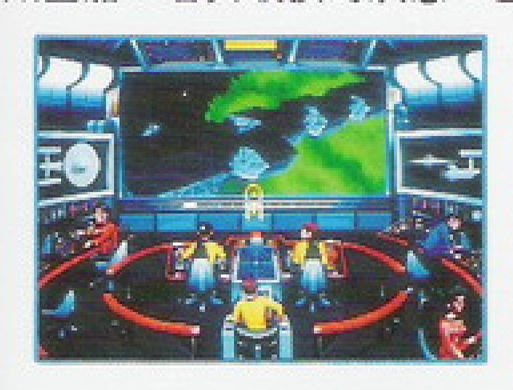
正當我在螢幕上尋找受害船隻的蹤跡，Uhura 收到對方主動的聯絡：「Kirk 艦長，我們是老朋友了，哈哈哈……你還記得Harry Mudd嗎？」老天！怎麼是這個傢伙。過去我曾和他打過幾次交道，走私詐欺無所不爲，給我惹了一大堆麻煩，企業號竟然爲了這等角色和海盜船力拼……

「你不會坐視 Elasi 海盜追擊一艘規規矩矩的商船吧？我的船可是在聯邦登記有案的。不好！我偵測到了海盜船。我不便透露目前的坐標，不過企業號一定會到 Harrapa 星系把他們打發掉，是不是呢？」Harry Mudd帶著無賴般的微笑消失在螢幕上。



「報告艦長，Harry Mudd所駕駛的船隻確在聯邦登記過，根據法律，我們有義務保護他的安全。」通訊官提醒我。我遲疑了一下，發出號令：「駛向Harrapa星系！」

進入 Harrapa 星系軌道，Spock 報告：「我找到了Mudd的太空船，和一艘棄船連結，掃瞄顯示Mudd正在這艘棄船上。」螢幕上出現了一艘我從未見過的大型太空船，看其破損的狀態，已廢棄

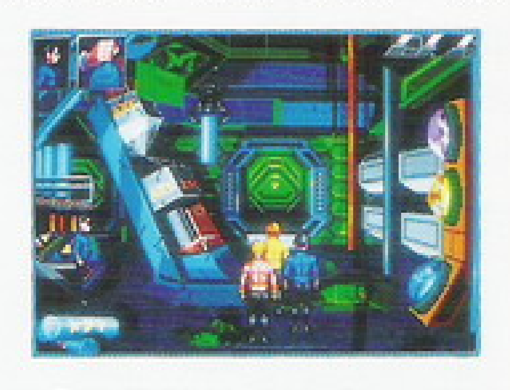


了很久。我指示通訊官打開呼叫頻道。

Mudd出現在螢幕上：「Kirk艦長，你來了，眞是好人。」「別假惺惺啦！告訴我，Elasi 海盜爲什麼要追你？這艘棄船上到底有什麼？記錄上並未顯示這艘船有特別的價值。」Mudd油嘴滑舌地說了一大堆，我一句也不信。「好了。你應該明白，在聯邦登記的船艦有權要求保護，也有義務接受檢查。」不顧Mudd的反對，我帶著 Spock 和 McCoy 傳送到棄船內。

「這艘棄船是我無意中撿來的，裡面有一些奇妙的貨物，我試著拿出去賣，沒想到被 Elasi 盯上了，逼我供出物品來源。Kirk，我拿你沒輒，你要看就看好了。」這間看起來像個貨倉，地上堆滿了東西，我們找到一支奇怪的工具和一小片透鏡，把透鏡裝在工具上，啓動按鈕，只見射出一道光，把我們嚇了一跳，仔細一看，光線照射處的灰塵都被清理得乾乾淨淨，原來是用來打掃的。另外還有一盒六角球狀的物品，Spock認爲那是一種電腦的儲存記憶體。

向前走去，我們來到武器室。Spock驚訝地說：「這種雷射能從極小體積的物質中釋放出巨大能量，目前聯邦和 Klingon 都不具這樣的技術。」 Spock 按下操作台上的藍鈕，一隻怪手緩緩將魚雷裝入管道，再按下紅鈕，Spock 皺



眉說：「武器發射系統受損，我相信工程官 Scott 有興趣研究這個裝置。」（談話選 2 ）我試著呼叫企業號，卻發現通訊受到嚴重的干擾，不禁有些擔憂。

這艘棄船到底隱藏著什麼秘密？Mudd又有什麼企圖？與企業號的通訊受到干擾，難道是……

預知詳情・下期分曉



模擬城市篇



模擬城市（Simcity）是M-AXIS公司上市多年的遊戲，但到今天仍然停留在暢銷排行榜上，本遊戲不但如此耐賣耐玩，而且還爲該公司開啓一系列模擬地球（Simearth）、模擬螞蟻（Simant ）遊戲。

對於模擬城市這個同類型遊戲的老祖宗而言，稱之爲精品遊戲眞是實至名歸。

模擬城市爲何有這麼大的魅力？筆者以爲本遊戲以建設或拯救一個城市爲目的，充滿了和平、理想、生機以及建設性，能達到「寓敎於樂」的效果（除非你就是喜歡看怪獸大鬧東京）。在一片刀光劍影，殺伐血腥的遊戲中，模擬城市的清新、非暴力，成了少數幾個連女孩子也會著迷的遊戲，加上本遊戲圖形細緻，上手容易，也使許多新加入玩GAME行列的玩家欣然接受。更有甚者，對於我們這些生長在台灣這種缺乏規劃、烏煙瘴氣、亂七八糟的都市中的小老百姓而言，模擬城市正好提供一個一展抱負、傾吐怨氣、大過官癮的發洩天地，像這樣的好遊戲，我想再風行都不成問題。

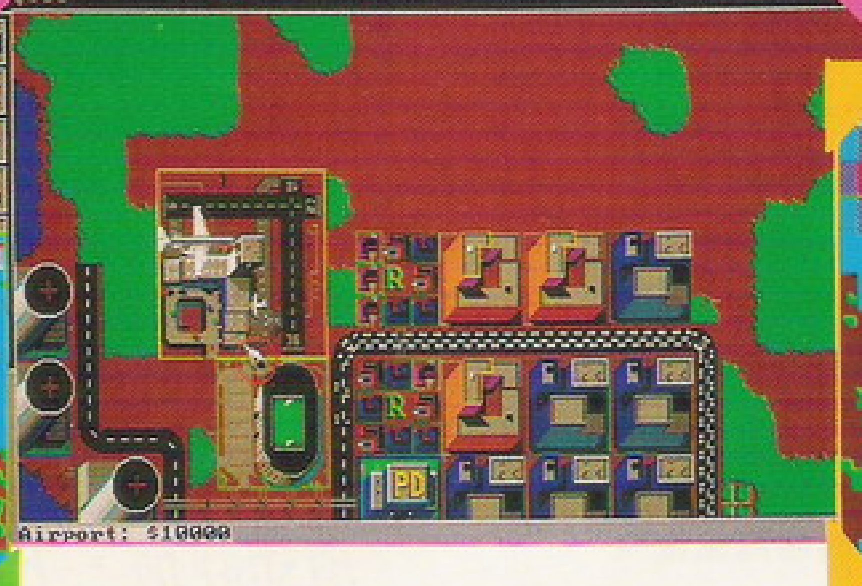
模擬城市的基本遊戲架構是建造一個全新的城市或者挽救一個瀕臨危機的城市。遊戲的困難度共分三級，除了影響資金多寡外，對各種變數的計算及災難頻率都有相當大的差別。例如在最困難的情況下，每兩、三年就來一次大地震，弄得處處斷垣殘壁，民不聊生。簡單級就容易多了，隨便蓋都有人願意來住。

遊戲畫面主要以許多視窗構成，感覺蠻簡潔的。操作相當容易（各位當然知道我是指 Mouse ），各項指令的下拉式選單也很方便。本遊戲提供列印功能也是一大特色，玩者可以將心血結晶印成大海報留念。唯一不解的地方，是最主要的編輯視窗（EDIT），一開始並不設定爲全螢幕大小，每次筆者都要用田鍵設圖形自行放大。

在色彩方面，雖然只有EGA16色，但是解析度640×350，各種建築物的造形也很精緻。不過筆者老覺得空地用褚紅色太刺眼了些，如果改成淡黃色可能會柔和一點。在音效方面當然不能和現在的遊戲比較。在你蓋港口前可說是一片寧靜。蓋了機場後偶爾會聽到直升機傳來路況報導，不過它的破鑼嗓子不太容易聽懂，隱約只知道「……a lit-tle traffic」。

要養好一個數十萬人口的大城市其實並不難，最重要的是做好規劃，維持各種指數的均衡發展。例如在螢幕左下角有一個視窗，有三根條棒分別代表住宅區、商業區及工業區的需求情況，你只要將之保持向上，情形將不會差到那裏去，每日多拜這「三柱香」就成了。

接下來談談城市的規劃。根據經驗歸納，住宅、商業、工業區的數量大致成2：1：1。住宅區和工業區要明顯



區隔開，商業區最好近水，很容易長成「筒仔米糕」。每個區塊（Block）儘量要有間隔。另外要多保留綠地，少建不必要的道路等等。每座警察局或消防隊原則上都保持一定的間隔，以免浪費公帑，在稅率方面儘量少變動，預算分配時，交通給95%，多了浪費，少了路會爛掉。警政費用視犯罪情況而定。消防預算在平時只要給70%就好了，再少是會抗議的。對付犯罪或污染嚴重的地方要狠得下心，當拆即拆。

每年收完稅後第一件事就是看評估（Evaluation）視窗，裏面有施政滿意度，人口總數，民意調查等。比較重要的是民意部份。會列出當前最困擾人民的議題，一般來說低於15%的都不是什麼眞正的大問題。有時故意整年一事不做，到第二年就沒人喊了，眞是「民意如流水」。通常你只要針對前面兩、三項做改善就好了，這對你的事業會有很大的幫助。

災難方面，地震大概是玩家們普遍的夢魘。怪獸最可愛，每次Show給小朋友看，他們都很興奮。其它災難多半無關痛癢，不過消防隊、警察局等公家機關居然不怕墜機！這倒是一大奇蹟。另外有一點很特別，就是每當你拆教堂時就會產生龍捲風，大概是遊戲設計者希望大家都能敬拜主，做個虔誠的信徒。不過我都是乘龍捲風來時大拆教堂（哦！主耶穌原諒我！）。

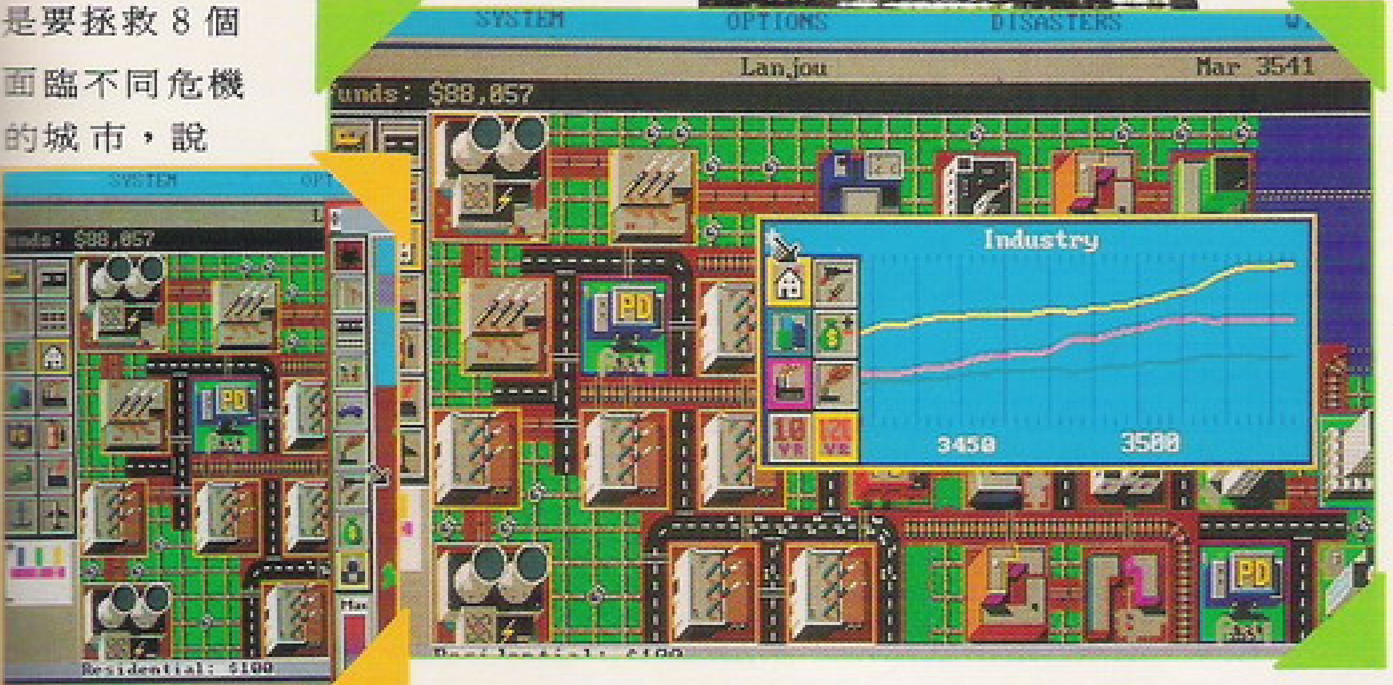
另外遊戲中有８個任務：悲情城市是要拯救８個面臨不同危機的城市，說明書上註有各個任務的困難程度，從易如反掌到難上加難都有，時限也由數年到數十年不等。但是這點令筆者非常不解，因爲這些任務其實都非常非常的簡單。例如里約只要把所有水邊的土地整平就不會發生氾濫；底特律只要多蓋警察局；伯恩只要把主要道路換成鐵路；波士頓把核能電廠改成火力發電廠（反核？）；東京要降低污染，因爲怪獸喜歡去污染大的地方玩，若沒得玩牠就自動回家了。這些工作只要將時間暫停，稍事整頓即可，根本用不到一個月的時間！反而是列爲易如反掌的達斯維利（Dullsville），要在短短卅年中由小鎮躍爲大都會似乎有點強人所難。

對於這樣一個好遊戲，要談起缺點並非存心挑骨頭。玩過本遊戲的人就知道，到後來你的鐵路網一定會密佈在城市之中，問題是你看過這樣到處是鐵路的城市嗎？我寧願把它當作捷運看待。道路方面似乎不接受四線道以上的安排，更談不上交流道、高架橋了，還不如換成鐵路和電線。在水面上不能轉折也說不過去，不過相鄰且平行的電線倒是可以傳電，筆者特稱之爲「無線電」。遊戲中所有的圖形基本上都是方形的，或許這在程式設計上比較方便，但也使得整座城市略顯「方正」，比較沒有「人味」。又如你要蓋一條斜行的道路，蓋出來卻歪七扭八，慘不忍睹。

另外像遊戲時間沒有限制，圖形也沒啥進化，就算你玩到西元四千年，城市景觀也一成不變，永遠都是這個調調。再加上遊戲中基本的變化不大，玩久了可能就膩了。

但不論如何，模擬城市仍然是個非常值得一玩的遊戲，從中多少可以體會出一些管理、規劃城市的不易，對現實社會的批評也許會少一些吧！

／Lanjoumao





隋唐
群雄傳
漢堂典藏古書包裝，
正式與 您 見面
● 依您治理的郡所在地的不同，有中國南北曲調背景音樂襯托，戰鬭音樂採用廣東古樂"將軍令"，氣勢磅礡。
● 內政、外交、軍事、間諜等各項施政謀略，配合動畫效果，生動盎然。
● 全新的戰鬭介面，兩軍對峙時，除了一般攻擊、特殊攻擊外，更可逕找對方主帥單挑，一決生死。
李世民、風塵三俠
程咬金及十三太保
李元霸等……
縱橫青史
380位歷史人物貫穿全場
仲夏夜裡另一份沁涼……消暑的輕鬆小品
夏日物語
● 支援 Ad Lib 音效卡，20餘首背景音
空前大製作！
● 劇情峯廻路轉，出人意表，直扣人
● 冒險式文字遊戲，故事對白輕鬆
配合全新介面，令人耳目一新！
快樂嗎？
把暑假作業擺一旁吧！
讓「夏日物語」在這個涼夏裏爲你充電充個够！
很幸福！
爲心上人洗脫罪嫌的感覺如何？
尤其當你還沒得到她的青睞之前！
這裡通通都有！
歡樂
懸疑
刺激
爆笑
(07) 335
郵政
高雄市
36-089



證據！

均展電腦專用導電護目鏡



①市售有導電線之護目鏡是否真正具導電效果？你可曾受騙。
②本公司提供你真正具有導電之護目鏡。
③你想測試你的護目鏡是否具有導電效果嗎？請洽本公司專屬門市。
④本護目鏡經特殊表面處理，容易清理，絕不脱落，可永久使用，絕無以金屬粉塗抹表面而極易脱落情況。
⑤本護目鏡可以三用電錶測試其導電功能。

- 台灣總代理

均展實業有限公司
高雄市長明街41號
TEL：(07)2221475・FAX：(07)2245079

- 台北區代理

台北市建國南路一段291巷21號1F
TEL：(02)3219253・FAX：(02)3965821

- 台南區代理

台南市怡東路80號
TEL：(06)274-2833・FAX：(06)2742855

- 台中區代理

企俄有限公司
台中市忠義街8巷7號
TEL：(04)3261261

聯功電腦城全國連鎖店：

- 台北信義城總店 TEL：(02)7037786
- 台北光華城 TEL：(02)3951588
- 新竹大學城 TEL：(035)726658
- 台北內湖城 TEL：(02)6570213
- 台北士林城 TEL：(02)8837467
- 桃園民生城 TEL：(03)3354735
- 高雄大順城 TEL：(07)3893101
- 中壢中原城 TEL：(03)4658523
- 台北淡江城 TEL：(02)6255383
- 高雄左營城 TEL：(07)5872826

音樂

B·A·S·S 的使

感謝你在炎炎夏日，放暑假的時候還不忘到音樂教室來逛逛，衝著你這種勤奮的學習精神，期末考分數先加個60分，保證不〝當〞你就是了！

上一堂課我們研究了〝鼓的模型〞，對於鼓這個東西想必你已經有了概念，今天我們要說的是〝 BASS 〞，來！開講了。

BASS 是甚麼東西？它是〝音樂中最低音域的伴奏樂器〞，好，請你再花點時間在這句話上，因爲它有兩個重點：

第一：

它是個伴奏樂器，當然在偶爾的情況下它也許會〝騷包〞一下〝飆〞個一小段，但畢竟只是偶而爲之，所以請你先有個觀念，不可以〝喧賓奪主〞，換成台語來說；不要〝乞食趕廟公〞。

第二：

它的音域最低，眞正的 BASS（不管是電 BASS 或是木頭做的D-ouble BASS ）它的四條弦定音（由低到高）分別是中央 C以下兩個八度的 E、A、D、G。除了 BASS 會在這個音域裡活動之外，我看大概也很少有其它樂器敢到這裡來，如果眞有這種狀況，該首曲子的作者身份倒也不難猜；這個人如果不是〝阿達〞就是

圖1



圖2

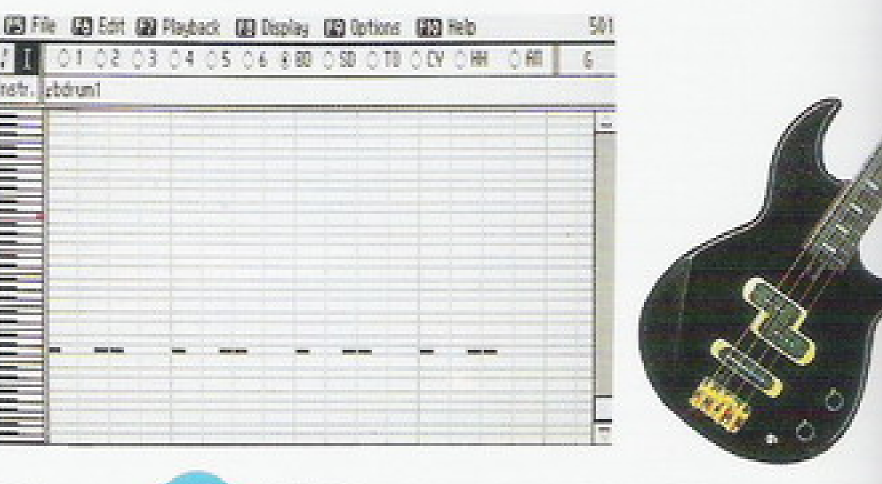


圖3

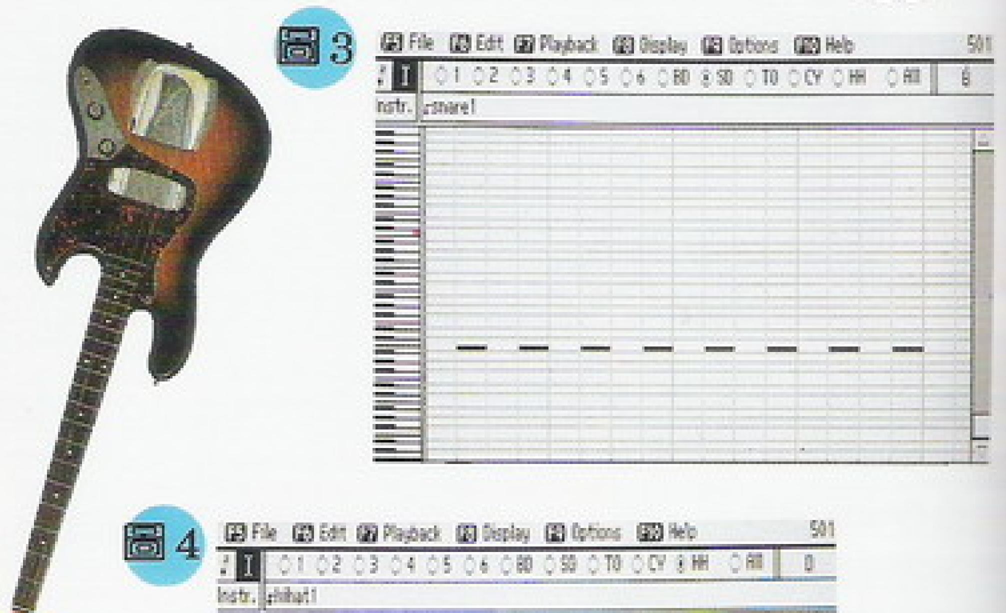


圖4

File Edit Playback Display Options Help
Instr. zhihat1

教室

用方法與研究

／胡老師



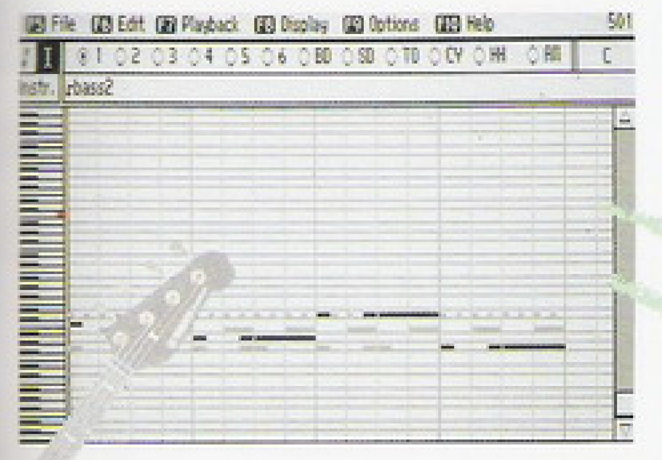




圖5

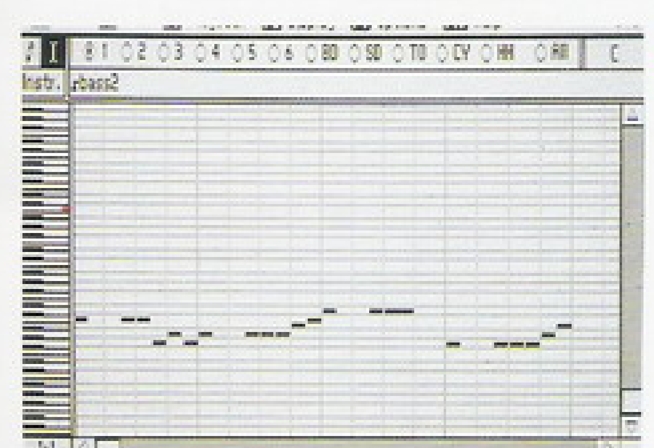


圖6





圖7



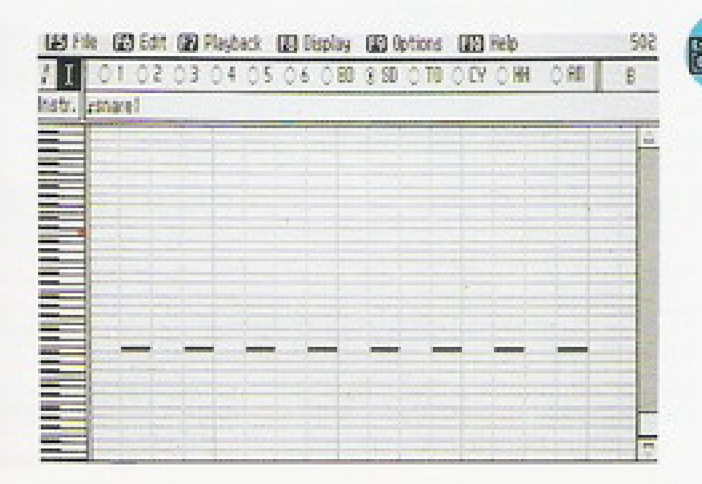




圖8

〝阿瑪迪斯〞！高手出招，神幻莫測，想必是〝勝筆甚多，敗筆甚少〞。

記得我們在第一堂課時曾經提到一個觀念，那就是：「不要把所有的樂器擠在同一個音域裡」。男有分，女有歸，這一段話要告訴你的是，使用 BASS 時，除了要用在適當的音域裡之外，也不要讓其它的樂器侵犯到 BASS 的生存空間。

BASS 還有另外一個特性，那就是：「BASS 的節拍動向，和大鼓幾乎是同步的。」

請再注意一下這句話，同樣的，它也正好有兩種解釋：

第一：和大鼓的節拍完全一致的情況

這個時候你該了解爲甚麼上堂課我們要花那麼多時間專門說鼓了吧？事實上，如果說大鼓是鼓組的地基，那麼B-ASS 就是和弦的地基，大鼓和 BASS 結合後有一個新的名字，它們叫做〝音樂的地基〞。

先請你看一個例子：

圖一 ～ 圖五

請你看一下大鼓和 BASS ，它們是不是〝像用強力膠緊緊的黏在一起〞的樣子？大概這是一種比較保守的做法，反正大鼓走到那裡， BASS 跟到那裡就

是，你不能說這種做法很呆板，事實上有很多音樂還眞的非這樣做不可。

在這裡，你所要特別注意的是：大鼓和 BASS 的音量比例，上堂課好像我們也曾經建議過大鼓和 BASS 的音量，除此之外，還有一個音響物理學上的觀念，我們一起來參考一下。

剛才我們不是說〝大鼓和 BASS 結合之後的新名字叫做音樂的地基〞嗎？事實上你也可以這麼說；兩種不同的聲音同時發音的話會產生第三種聲音，爲甚麼？我知道，如果現在跟你說一些類似〝白馬非馬〞的名詞，比方說諧波、共振、波峰效應、波谷效應、殘響……等等，保證你馬上要求退學（或是要求我退學），搞什麼飛機嘛！上音樂課變成上物理課（不過說眞的，如果你有興趣的話，順便來點電子學怎麼樣？）……#%@*XYZ……

好好好！少年家火氣不要這麼大，不說就是，我們換個比較人性化的講法（我就知道你們這些年青人），這麼樣說：大鼓是〝硬〞的，BASS 是〝軟〞的，如何把這兩種音色調合成〝軟硬適中〞就是我們使用 BASS 的目的，OK？

所以說，這兩種音色的音量比例是很重要的。

第二：大鼓和BASS差不多完全一致，但是BASS好像……

先看個例子：

圖六——圖十

這樣的 BASS 我們說它〝比較有個性〞，至少它不完全是個〝跟屁蟲〞的角色，但是變化的種類可能不只上圖的這一種，這點我們留到下堂課再說，放暑假嘛！早點下課。



註：

以下括號內的數字都以超級做曲家說明書螢幕解析的地方（P.6）爲準：

中央 C（Do）的位置以紅色標示（①）；音色指示欄（③）內的音色則爲目前使用的音色；④目前鉛筆游標所在位置的音名（⑩）的英文字，即爲第一小節第一拍的音名；填入音符時，只需依照黑色音符填寫即可。

圖9

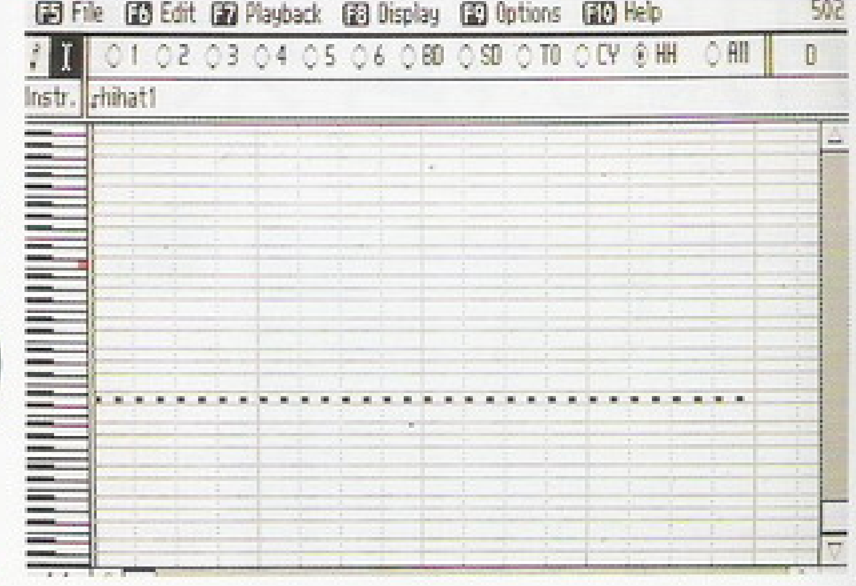
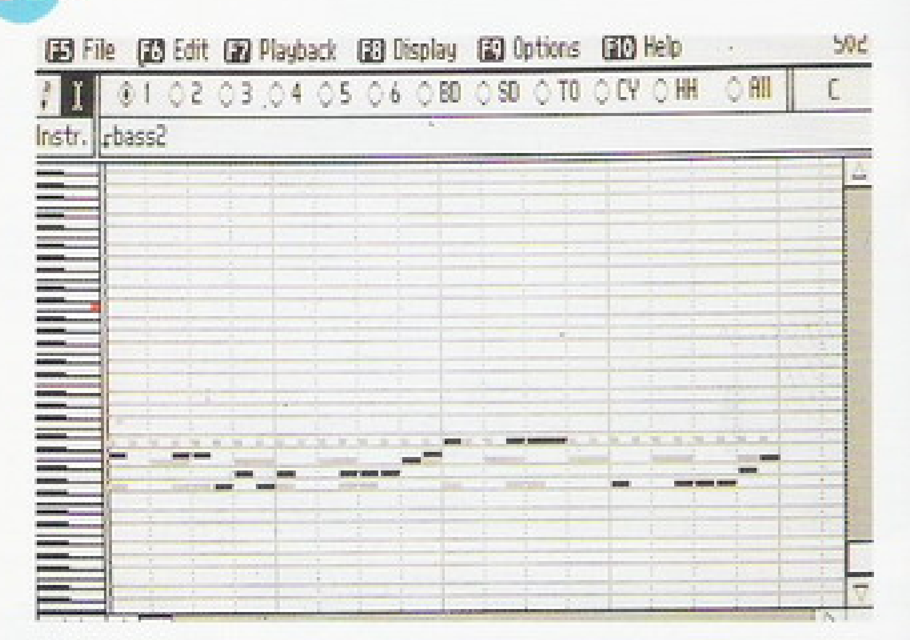


圖10



阿瑪迪斯請看這裡

音樂教室正式課程上到此期爲止，下次將改成以問答方式，所以各位熱愛做曲的阿瑪迪斯，若對於超級作曲家或各類樂理知識有任何疑問的話，歡迎來信詢問，由胡老師爲各位回答，回答將於音樂教室中刊出，以饗各位樂痴。若急需回答者，請自附回郵，我們將個別回答。來信請寄到，高雄郵政28-34號軟體世體世界雜誌社，信封上請註明投稿音樂教室。



納粹飛行秘史作者 Lawerence Holland

編譯／葛乃慶

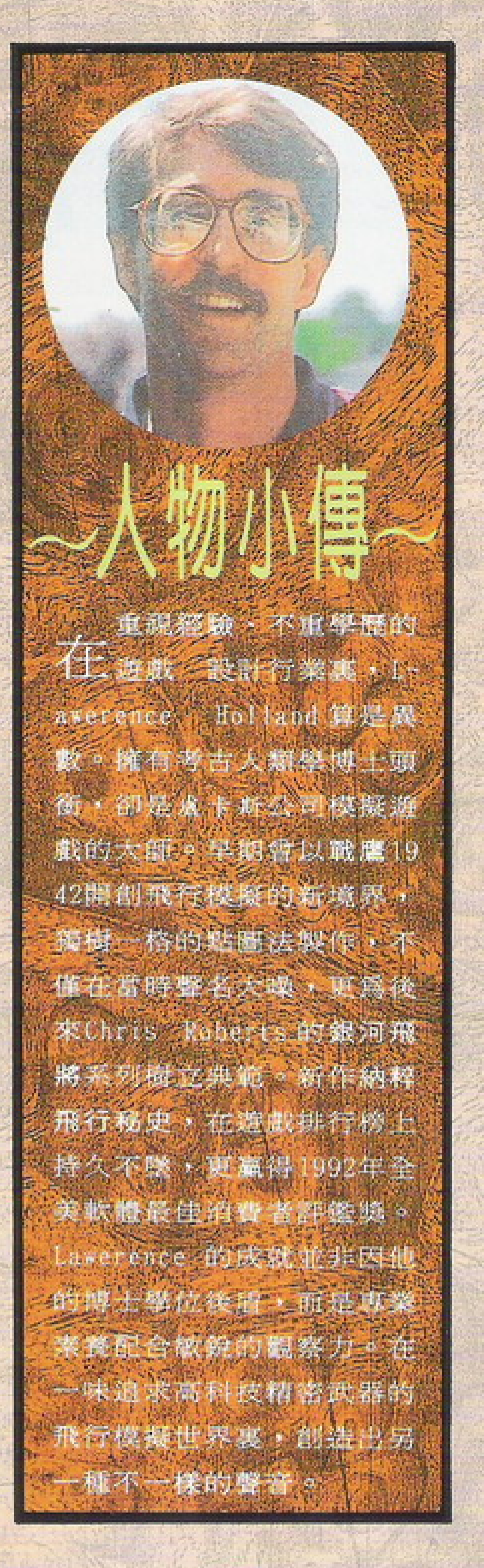
記者：

什麼機會讓你邁向寫程式之路？

勞倫斯：

大學時我唸的是考古人類學。其實我是個對歷史研究很感興趣的人。在1981年，我到加州州立大柏克萊分校唸考古人類學博士。那時候，雖然我在學校裏求學，可是對電腦卻非常陌生。在微電腦工業萌芽的那段時期，我在世界各地周遊列國。剛到舊金山的時候，我在柏克萊附近的一家餐館當廚師。當時心裏已早有準備，知道往後六年唸博士的生涯裏，做廚師是糊口唯有的選擇。有一天，我的室友買了一台微電腦Atari800，他在上面學著寫程式。看見了之後，覺得這個機器眞的很"酷"。

於是沒多久，我也去買了一台Commodore64來玩。有空的時候，在上面獨自摸索。回想起那時候，這是大部分玩電腦的人學習的唯一方法。沒有參考書，也沒有電腦課可以上，能依靠的只有自己摸索，要不然就是從別人做出來的一點成績去觀摩學習。我是一個有心要做出一點東西來的人，但又苦於找不到適當的環境來讓我學習發展。但電腦對我來說，是結合機械和創造力結晶的藝術品，我一直對它視若珍寶、愛不釋手。



～人物小傳～

重視經驗、不重學歷的

在遊戲設計行業裏，Lawerence Holland算是異數。擁有考古人類學博士頭銜，卻是盧卡斯公司模擬遊戲的大師。早期曾以戰鷹1942開創飛行模擬的新境界，獨樹一格的貼圖法製作，不僅在當時聲名大噪，更爲後來Chris Roberts的銀河飛將系列樹立典範。新作納粹飛行秘史，在遊戲排行榜上持久不墜，更贏得1992年全美軟體最佳消費者評鑑獎。Lawerence的成就並非因他的博士學位使然，而是專業素養配合敏銳的觀察力。在一味追求高科技精密武器的飛行模擬世界裏，創造出另一種不一樣的聲音。

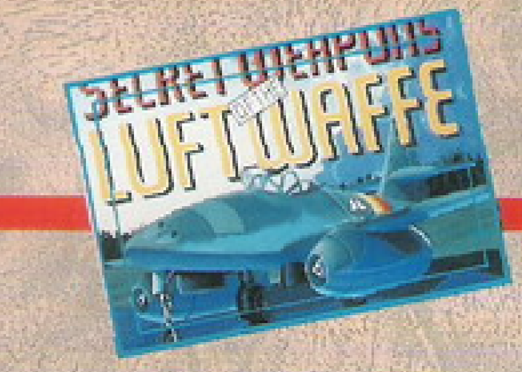
在碰了無數釘子以後，我終於找到一份和電腦相關的工作，在一家叫HES的商業軟體公司寫程式。於是我離開了廚房，開始與電腦爲伍。從那時候起，玩電腦變成我生命中追求的一項樂趣。由於上班時間很有彈性，我還可以回學校去繼續選課，唸我本行考古人類學和歷史方面的東西。

記者：

什麼環境讓你開始寫飛行模擬遊戲？

勞倫斯：

這要從我參與火爆魚雷艇（PHM Pegasus）的設計開始談起。當時遊戲的設計人是Noah Falstein，我是當時的程式設計師，這是個現代海戰模擬。那時我對二次大戰期間，美日之間的海戰特別感興趣，同時對空戰模擬也躍躍欲試。於是想設計出一個既逼眞、節奏又快，而且又含有某些動作型態的空戰模擬遊戲。但我遭遇很大的困難，當時我根本找不到適當技術。我不願再



做一個用多角圖形代表飛機的模擬遊戲，那種方式很難辨認出到底是那一型戰機。所以我開始研究用點圖法（bitmap）設計這樣做出來的戰機容易辨認，而且會玩得更有趣。就在開發出這項技術後，我發現當時還沒有人用心做過以二次世界大戰爲背景的模擬遊戲。

其實二次大戰是歷史上最有趣的一段史實，而空戰的事蹟又更加特別。於是戰鷹1942（Battlehawk 1942）就這樣誕生了。那時候，我從不認爲自己已經做了幾個戰爭模擬遊戲就可沾沾自喜，反而擔心的倒是到底能不能把它做好。我要做的是和別人不一樣的，而且是別人從沒做過時－－那就是截取歷史上發生的一段史實，然後從兩個角度來觀察。如果用這樣的觀點來設計飛行模擬遊戲，其實最重要的主角是飛機而不是發生的時間、當時的人物和該場戰役對整個戰爭的影響。這就是我設計戰鷹1942的立足點，也是我設計模擬遊戲的基本哲學。

記者：

你寫遊戲的特色是對歷史的考據非常精確，在這方面，你是怎樣著手研究的？

勞倫斯：

除了本行訓練出的素養以外，當然最重要的依據是上圖書館查資料。我會爲一個遊戲去讀很多相關的史料書籍。其中大多數是個人回憶錄，還有一部分戰略評論。至於對戰役的分析和解釋，我喜歡把它留給玩家去發掘。我把歷史事件儘可能詳細精確地陳列出來，但讓玩家自己去下結論。我去訪問當時事件發生時的人物，像參與戰役的飛行員，還有一些歷史學者。我仔細查出整場戰役的頭緒，然後，設計出讓玩家來控制決定這場戰役的因素。因爲這是讓遊戲變得有趣很重要的一環。當然決定戰役的因素很多，有些是微不足道，但我會把有決定性的因素都拿出來。像在納粹飛行秘史中，設計有油料因素就是一例。

記者：

在飛行模擬遊戲中，要設計逼真的飛機模型是不是很重要？

勞倫斯：

這要看你說的是感覺上像眞正在開飛機，還是逼眞到所有的儀表都存在，這兩者其實非常不同。我們收到當時參與作戰的飛行員寫來的信上說：「你們做得眞像，所發生的事就如同我記憶中的一模一樣」。他們所說的是一種感覺，一種在飛行時產生的臨場感。而不是有一大堆複雜逼眞的儀表機件，就能讓你產生的感受。到目前爲止，我對遊戲設計的基礎就是放在這種臨場感上，而不是用那些複雜儀表所能代替的。我所强調的是坐上飛機，和其它敵機交戰的臨場感。我讓操作飛機的方法愈簡單愈好，所以不論是誰，都可以馬上進入狀況享受飛行樂趣。當然，如果把飛機上的儀表機件設計得很精密，要把它飛起來恐怕很困難。除非是熟悉飛行模擬的專家，一般人對複雜的操作鍵常常會不知所措，那樣就很難溶入遊戲中了。我的哲學是不管誰跳入機艙，就一定能升空飛行。

當然，爲了顧及設計精確，我們設計飛行模擬遊戲作鍵也變得愈來愈複雜。但我又擔心如此會導致許多玩家裹足不前，於是我把模式分成簡單和進階兩種。最終的目的，只是藉著多種的模式來滿足各級玩家的口味，儘可能讓更多的玩家享受它的樂趣。

記者：

在未來的發展上，你認爲電腦硬體的不斷進步，對飛行模擬遊戲有何影響？

勞倫斯：

到目前爲止，硬體執行速度的加快有很明顯的進步，這是讓飛行模擬遊戲愈做愈好的主因。但我認爲硬體速度已達到一個瓶頸，接下來我希望見到繪圖顯示卡速度的改進。目前V-GA卡的速度還不夠快，在它上面記憶體執行的





速度，比主機板上記憶體的速度慢百分之十五到二十左右。我們一般都用 320 × 200 ， 256 色解析度來做飛行模擬遊戲。雖然目前有更高的解析度可用，但它們的執行速度達不到飛行模擬遊戲所要求的標準。除非我們有執行速度更快的 VGA 卡出現，要不然我們是無法用更高的解析度來做飛行模擬遊戲。

CD-ROM無疑對做遊戲有革命性的影響。但到目前爲止，CD的讀取速度也達不到飛行模擬遊戲的要求。但這項科技還是有其它方面的優點，像做音效方面它的幫助就非常大，同時對降低製造成本也有很大貢獻。以目前使用的磁片來說，一個遊戲要存十張磁片似乎不太經濟，把它安裝到硬碟裏，又佔了大半的硬碟空間。要是有了CD，我們可以把遊戲做得更大，而且還不用佔到硬碟空間，這是CD最大特色。

記者：

你怎麼會有做納粹飛行秘史資料片的構想？

勞倫斯：

我知道很多人想看到P-38的風采。但P-38對歐洲戰場並不很重要，它真正的舞台是在太平洋戰場上。但早在遊戲還沒推出以前，很多消費者反應說他們要飛P-38，所以P-38飛機磁片就這樣誕生了，P-80的出現也是如此。因爲它的重要性和德國戰機並駕齊驅，而且它應該是美國最早的噴射機。事實上，資料片裏介紹的四種戰機，都對歐戰結束有決定性的影響。還有些消費者想飛英國戰機，像Mosquito（蚊式）和 Lancaster （藍卡斯特），但我要讓納粹飛行秘史的主題放在美、德之間的對峙上。所以我選擇了德製的 He 162 和 Do335 兩型攔截戰鬥機來發揮，這是兩種非常特別的機型。在轟炸機執勤任務時，他們在攔截干預上扮演很重要的角色。

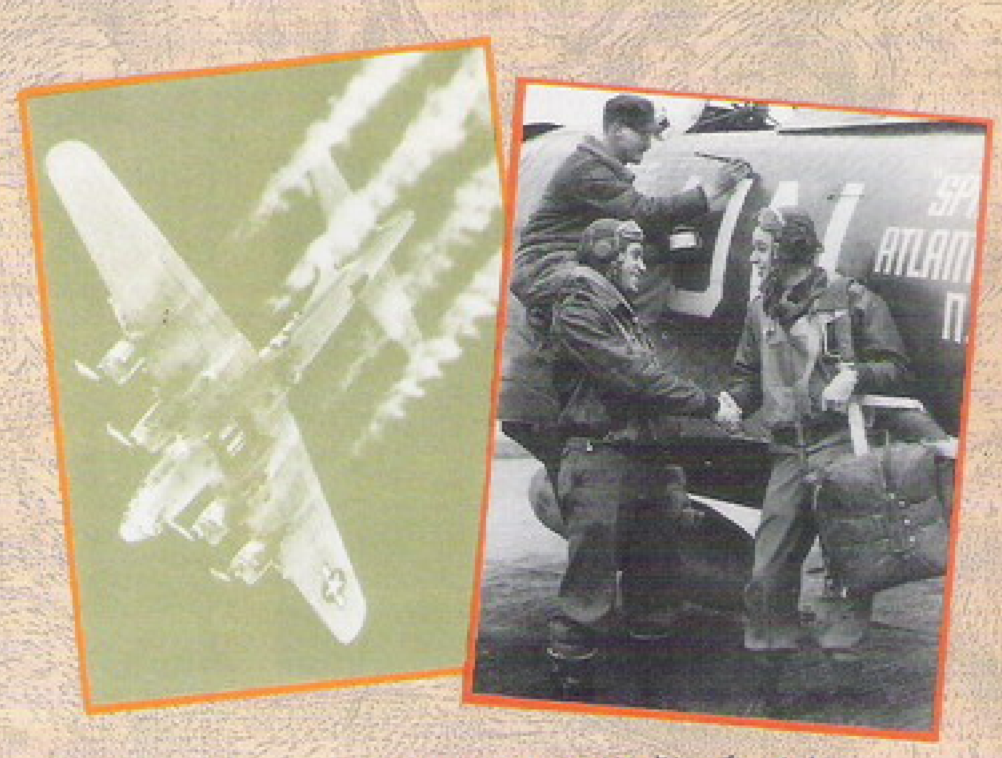
記者：

在製作一系列的飛行模擬遊戲，在設計上有許多改進，什麼原因讓你做這些改變？

勞倫斯：

在做完戰鷹1942後，我有很多新的構想。我要把目標放在設計另一場重要戰役上。我會選擇英勇事蹟。當然二次世界大戰涵蓋畫面很廣，我也有必要先選擇特定的地區再做發揮。藉著納粹飛行秘史，我要抓回一些只喜歡飛現代超級武器模擬迷的心。因爲他們總認爲二次大戰的飛機老舊而且不夠刺激。但是我要讓他們明白，別小看這些飛機，這些都是現代精密武器的雛形。

我一直用「吹毛求疵」的態度，來製作每一個遊戲，儘量去迎合所有玩家口味卻是一項很有趣的挑戰。我要感謝消費者提出的意見和他們對遊戲的支持。讓我在這樣興奮而有趣的工作上全力以赴。

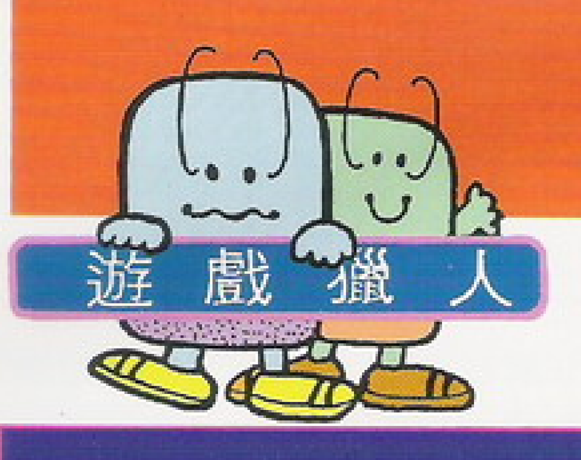


本文取材自魯卡斯遊戲季刊









銀河飛將Ⅱ資料片——

特別任務 2

「只有歷史才能判定我究竟是叛徒還是英雄！」

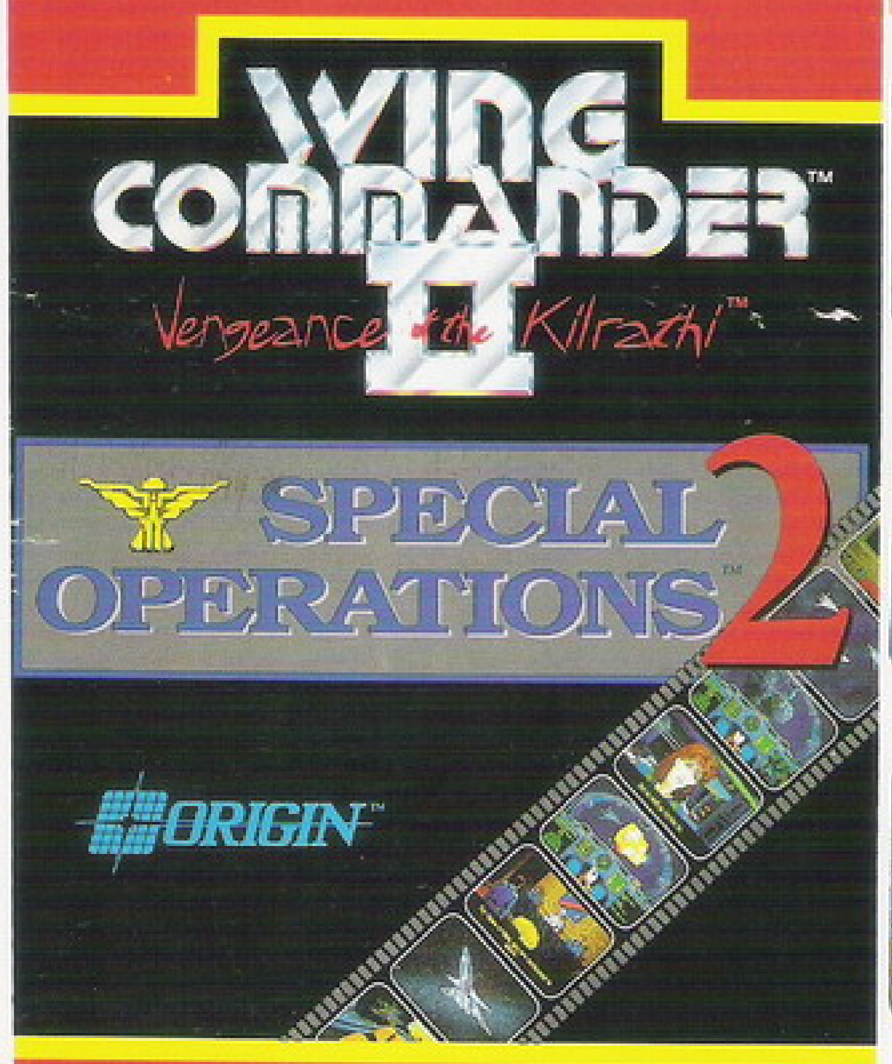
S02的背景是CVS65 Concardia 進入 Dened 星區幫助原來駐守當地的第六艦隊，爭取他們重新整編來對 Dened 星區進行反攻以收復被Kilrathi所佔領的地點。由於Thrakath王子在 S01 結尾時的一段話而期待一場 Dened 星區的大規模攻防戰的玩者可能要失望了，因爲 S02 的劇情將玩者帶入了另一個方向；讓我們這樣說吧！ S02 是銀河飛將II樂章中的「Mandarin」篇。

Mandarin們展現了他們無所不在的破壞力，劫持船隻，交換人質，甚至連他們最大的基地 Ayer's Rock位置也曝光了。而聯邦正在測



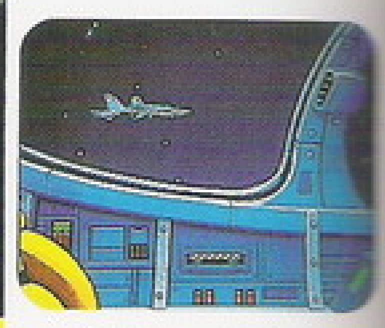
試中的新型戰機 Morningstar 自然也難逃他們的染指；而十年來像死神般不斷奪走藍髮小子身邊的事物的叛徒Jazz也在這一集中把他和主角之間糾纏不清的恩仇做一個了結，S02 把主角的恩怨情仇都做了結束，至於其它的就留給銀河飛將III吧！

新武器、新人物、新劇情









／Lucifer

Morningstar ，正如這種重擊性武器在中古時代令人喪膽的威名一樣，聯邦以之爲名的新戰機自然威力也非同小可，操控良好，但最值得一提的是機上所搭載的一枚代號爲Mace的極機密武器——戰術核子飛彈。一枚即可摧毀任何戰艦，同時也削弱所有不幸太過靠近戰區的戰機護，甲當然也包括自己在內；擊穿戰艦的相位護盾，造成相當於一枚魚雷的破壞。而Mace爆炸時的燦爛景象更是讓你永難忘懷。

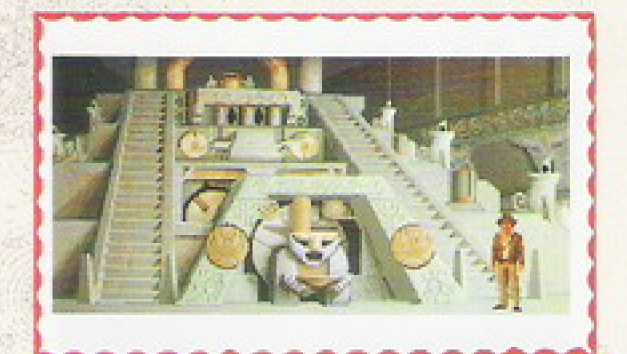
另外 S02 中出現的新人物共有四名，Maniac、Minx、 Crossbone、 Talon 他們都是試飛小組Wild Eagle 的成員，可惜人物雖多，但不久之後死的死，逃的逃，無法對他們做進一步的了解；人物的造型更有些詭異，Maniac長得像Gremlin、Crassbone 長得像 Troll ，也許設計他們造型的傢伙剛從某個R-PG的計劃調來的吧。

S02 的劇情則環繞著Mandarin的行動打轉，滲透與反滲透成了故事的主線，作爲背景的 Daned 星區則幾乎不常出現。雖然藍髮小子成功的執行每項任務，但個人的成功不再像前幾次一樣能扭轉整個戰局，第六艦隊仍然難逃噩運，人類迫於情勢不得不放棄 Dened 星區。結局時，長久以來的宿敵Thrakath王子仍然活躍於帝國中，也爲銀河飛將III留下了一個伏筆；編劇大人也在 S02 中加入了一個新的情節，筆者在某個偵察任務中漏看了一句〞Get out of there immediately!〞，最後的結局竟然是被定時引爆的空雷陣給炸死，眞夠糗的； S02 可以滿足所有飛將們的期待，是不可錯過的好片！



/GESTAPO

你是否懷念印第安那・瓊斯手執皮鞭、頭戴牛仔帽的帥氣模樣呢？法櫃奇兵系列第三部曲「聖戰奇兵」殺青後，製作人喬治・盧卡斯、大導演史帝芬・史匹柏與名演員哈里遜・福特這三巨頭，決定將法櫃奇兵系列的電影無限期停拍，但是別以爲你再也看不見印第的丰采了，因爲冒險遊戲界的巨擘喬治・盧卡斯公司決定接手法櫃奇兵系列的製作工作，不過新的印第的舞台不再是電影的大銀幕，而是被移植到個人電腦的螢幕上，冒險地點則到了傳說中沉沒的大陸—亞特蘭提斯。



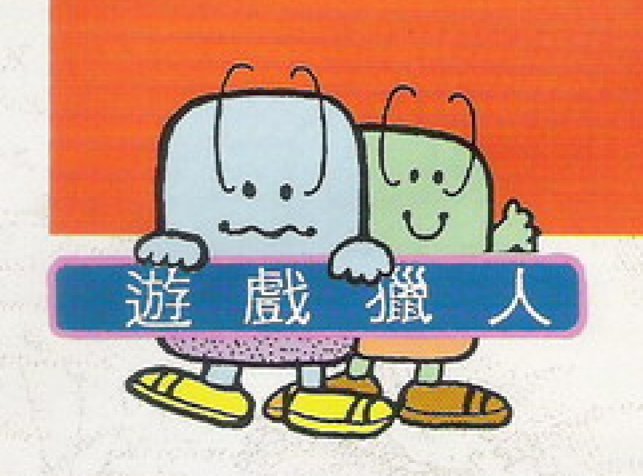
在猴島小英雄 2 一舉成功之後，盧卡斯的下一個強棒便是以印第爲主角的亞特蘭提斯之謎。盧卡斯公司以他們發展冒險遊戲的深厚功力與豐富經驗，製作了這一套比猴島小英雄 2 有過之而無不及的亞特蘭提斯之謎。亞特蘭提斯之謎仍是沿用盧卡斯聞名已久的 SCUMM 劇情推演系統與i-MUSE背景音樂系統，但是人物的移動比猴島小英雄 2 來得更加地順暢，道具欄的設計也更爲精緻，遊戲的背景畫面比起前三集的電影佈景更是不遑多讓，由於前三集以電影形式出現，限於財力及人力等因素，無法完整地表達



印第安那・瓊斯系列的磅礡氣勢，但是當舞台轉到了個人電腦上，盧卡斯的美工們可以利用天馬行空的想像力，在VGA256色的螢幕上揮灑出印第安那・瓊斯的世界，還能夠創造出許多電影情節中所無法使用的特殊效果，也許此例一開，美國著名的八大電影公司紛紛投資設立軟體子公司也說不定。



與聖戰奇兵一樣，亞特蘭提斯之謎仍是由第三納粹來扮演大反派，故事內容爲：古籍中記載，亞特蘭提斯蘊藏著一種含有高能量的礦石，只要能夠得到這種礦石，就能夠加速原子時代的來臨，這引起第三納粹的垂涎，而印第本身並不相信亞特蘭提斯的存在，但是曾經是他助手的考古





學家蘇菲雅・荷普古德卻改行當起了靈媒，因為她宣稱亞特蘭提斯的國王NUR-AB-SAL的靈魂給了她許多啓示，要助她找到亞特蘭提斯的遺跡，於是在全美各地舉辦有關亞特蘭提斯的說明會，但這引起了第三納粹對她的注意，印第為了警告她納粹的意圖，卻反而捲入了這場紛爭，他們這對歡喜冤家在第三納粹的魔掌陰影下是否能夠找到傳說中的亞特蘭提斯大陸？蘇菲雅與印第是否從此過著幸福快樂的日子？答案是自己玩玩看就知道了！



一般遊戲在開頭部份都是劇情簡介，偷懶一點的用幾行文字便帶過去了，用心一點的就做點動畫，於是造成部份玩家根本不看片頭的習慣，反正遊戲一樣玩得完，但筆者必須承認，再沒有另一個遊戲的劇情介紹部份做得比亞特蘭提斯之謎更爆笑更用心的了，一開始印第以優美的泰山姿勢撞破玻璃窗進入紐約巴尼特學院，他的目標是一個古代雕像，從劇情簡介部份玩家就可以開始控制印第了。在巴尼特學院的三樓儲藏室印第會中個陷阱掉到二樓，在二樓則又被一個大雕像K到而掉到一樓，在一樓是被一隻貓嚇得跌進地下室，最後才在地下室中的櫥櫃內找到那個該死的雕像，各位別以為看我寫來平淡無奇，印第做起來可是驚險萬分，所以有按 ESC 鍵跳過片頭習慣的人，還是趁早改掉吧！不然您將會損失一段非常精采的印第個人秀。



前一陣子盧卡斯公司率先採用冒險類遊戲加入難易度選擇這個創舉，贏得不少好評，在亞特蘭提斯之謎中則更上層樓，在遊戲中玩家完成某項任務後便可自由挑選所喜歡的冒險模式，究竟是怎麼一回事呢？且聽我慢慢道來。

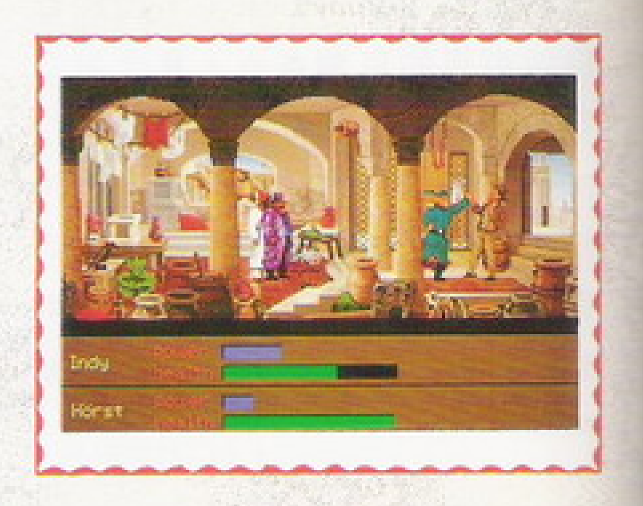


亞特蘭提斯之謎中，在先期冒險部份玩家必須歷經千辛萬苦並藉著蘇菲雅的幫助找到柏拉圖對話錄（Plato's Dialogue），這時候玩家就得做個抉擇了，在此後的冒險歷程有三種方式，分別為①雙人模式（TEAM PATH）②單人模式（WITS PATH）③打鬥模式（FISTS PATH）。



在雙人模式中瓊斯會邀請蘇菲雅一同歷險，兩人在旅途中不時會有拌嘴吵架的情形發生，但蘇菲雅可算得上是一本活的攻略提示，每當玩家遇到難題無法過關時，不妨讓印第不恥下問一下，因為蘇菲雅可是會給一些十分中肯的建議，這種模式也最適合剛玩冒險遊戲的新手；單人模式則由印第單槍匹馬去搞定，因為這部份的謎題設計較雙人模式困難，如果您自認為是冒險遊戲的老手，那就大大方方的選擇這個模式，跟自己的智商挑戰，而且這個模式還有幾場動作場面出現，手腳不靈活的玩家要小心了！

打鬥模式則可算得上是動作版的亞特蘭提斯之謎，不過還是有少量的謎題出現，天生有暴力傾向的玩家可有福了，因為可以痛宰遊戲中令人恨得牙癢癢的壞蛋。



三種模式的情節並不盡相同，所走的路線也不一樣，雙人模式與單人模示所走的路線大致相同，打鬥模式則不太一樣，一魚三吃將所有模式都玩一次是最好的選擇。

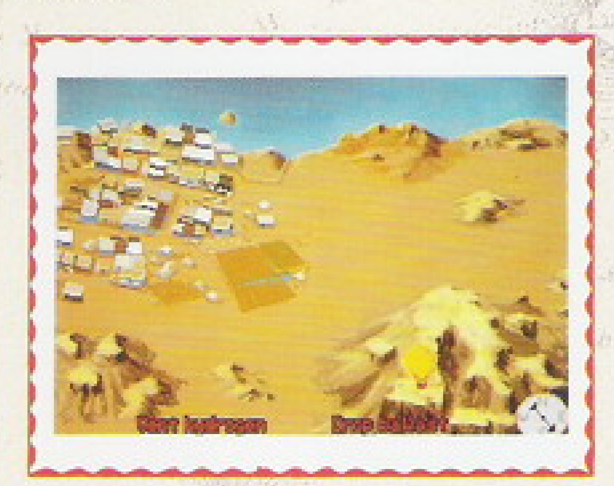


盧卡斯處理畫面的手法一向注重氣氛的營造，**亞特蘭提斯之謎**給人一種與印第同遊幻境的感覺，音效與背景音樂滿能適時的隨著劇情的推演加以配合；遊戲中幾位主角人物都有習慣性的動作，玩家可以仔細觀察一下。物品欄的設計較**聖戰奇兵**改進不少，同時印第安那．瓊斯系列特有的智慧點數（IQ-POINT）也被保存下來了，玩家可向最高分挑戰自己的智商，算得上不錯的設計。



亞特蘭提斯之謎有數點空前但不一定絕後的創舉：

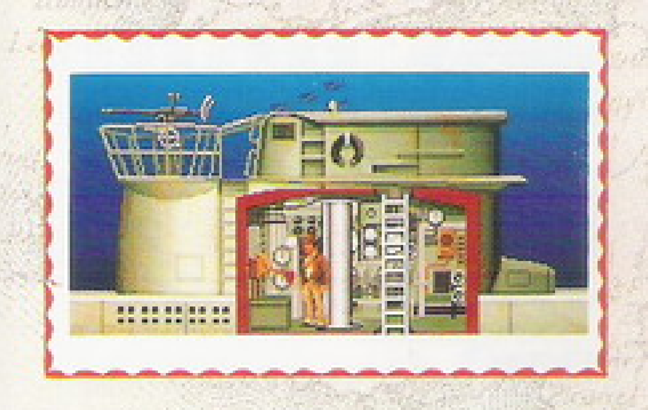
①將冒險遊戲與動作遊戲合而為一。早在盧卡斯公司當初發行**聖戰奇兵**時，就同時發行了冒險版與動作版（動作版是與 US-GOLD合作發行），到了**亞特蘭提斯之謎**，則乾脆將兩種版本放在同一個遊戲中，買一送二，真是帥呆了！



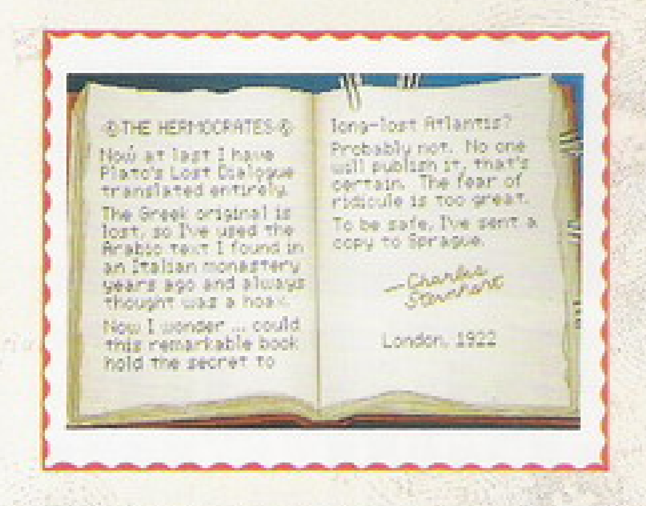
②首創「亂數謎題」。以往冒險遊戲都是固定謎題，但**亞特蘭提斯之謎**的謎題設計就詭異多了，它的謎題產生方式是電腦的亂數決定，提示也隨之更動，例如遊戲中玩家的第一任務一找尋柏拉圖對話錄。這本柏拉圖對話錄藏在紐約的巴尼特學院內，但是確實的地點會隨著玩家在冰島所得到的訊息而改變，而柏拉圖對話錄的小部份內容及標題也會更動，如亞特蘭提斯大陸的確實地點，太陽之石、月亮之石與地球之石的正確擺法，玩家必須小心留神每一條線索。



③真正的可變換主角。回憶當初幻想空間III發行時，標榜的是玩家可控制不同的人物，其實跟原來的幻想空間Ｉ、II並沒什麼兩樣，只是換湯不換藥罷了。而**亞特蘭提斯之謎**在雙人模式中，印第不但能從女主角蘇菲雅．符普古德口中得到十分有用的忠告之外，當印地安那．瓊斯與遊戲中的人物說僵了，就可換手給蘇菲雅，由她來發揮女性的柔媚與人週旋，以獲得重要的訊息或物品，當遇到粗重的工作時，當然是由印地來代勞囉！甚至在遊戲中兩人還會吵嘴呢！



大體上來說**亞特蘭提斯之謎**的謎題設計並不困難，不過若是英文程度不好的玩家，英漢字典是建議配備之一，遊戲中會有許多有關亞特蘭提斯古文明的專有名詞出現，若是您在字典裏找不到的話，可以自己取個譯名，還有那本非常非常重要的柏拉圖對話錄，最好是一拿到便將所有內容自行抄錄下來，因為那本書可真是字字珠璣，幾乎每一段都是遊戲中謎題的解答，還有在遊戲中別忘了印第捉狹的本性，有些地方小小的惡作劇，嚇嚇人也許是關鍵，若是您要玩不一樣的冒險遊戲，我想**亞特蘭提斯之謎**應該在您考慮的範圍之內的。







一．楔子：

自從伊拉克被迫自科威特撤軍後，中東地區似乎得到了短暫的寧靜，但是中東其它各國呢？依然是爭執不休，自古以來的水源之爭，航權的歸屬、宗教的分歧直到現代油田的爭奪等等，大大小小的戰爭依然此起彼落，無怪乎人說〞波斯灣地區是世界動亂的中心〞所以……。

二．遊戲本身：

整個遊戲是以空戰爲主體，最基本的決勝要件是取得強勢的制空權、不論任何一場戰爭中，飛機是雙方對奕的棋子，雷達、衛星、空中預警機是雙方的眼睛，防空火炮、飛彈是守禦的利器，多視窗的設計增加了遊戲的精緻程度。以現代中東各國緊張情勢作背景，提高其眞實性，使用先進的飛機對戰，令遊戲更加可玩。多樣的語言系統，使它更容易行銷各國，這些都是很棒的構想，值得讚賞。

可是它也有一些缺失，如地圖上的目標實在很難分辨是敵方或我方的要塞設施。如果有心將敵方的飛機分類表示，何不將地面的〞東東〞也以顏色區分？除此之外便是其操作太過繁瑣，如果要一架飛機飛上去，要按的鍵實不亞於模擬飛行遊戲　。我在想玩家到底是扮演司令官還是飛行員呢？還好熟能生巧總是能漸漸克服的。

遊戲的操縱性不夠靈巧，或者應該說太複雜，經常是我方尚未完成部署，敵機已佈滿天空了，在還不明白自己的籌碼有多少時，便要下注一搏。所以如果常常是剛進入情況時就被電腦判定出局了。建議新手剛開始玩不要急著爭鋒，以最先一兩次的失敗換取經驗，畢竟成功不是一蹴可及的。

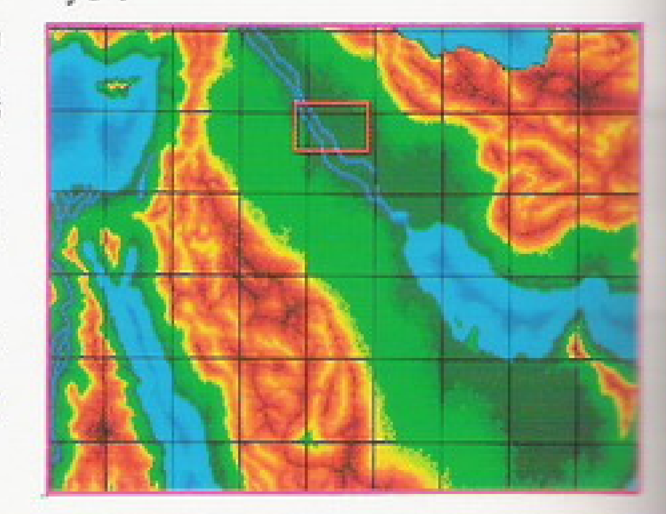
還有它的操作模式，不知是該褒還是該貶。它不像市面常見的戰略遊戲以輪流下指令的方式進行，而是互不干擾的並行模式，如此更能體會戰爭的瞬息萬變。就因爲這樣，人跟電腦的差別很容易就看出來了。電腦下指令時是要什麼有什麼，而人呢？經過了一陣短短的思考，又要浪費許多時間在武器的選定，任務的指派，好不容易都完成了，敵機可能轟炸完畢飛回老巢了，所以個中滋味只有玩過的人才能明白。

它的畫面倒算得上精緻，不同類型的飛機在畫面上移動的速度也不同，有時候追著飛機跑也頂有趣的（如果你不在乎失敗的話）。

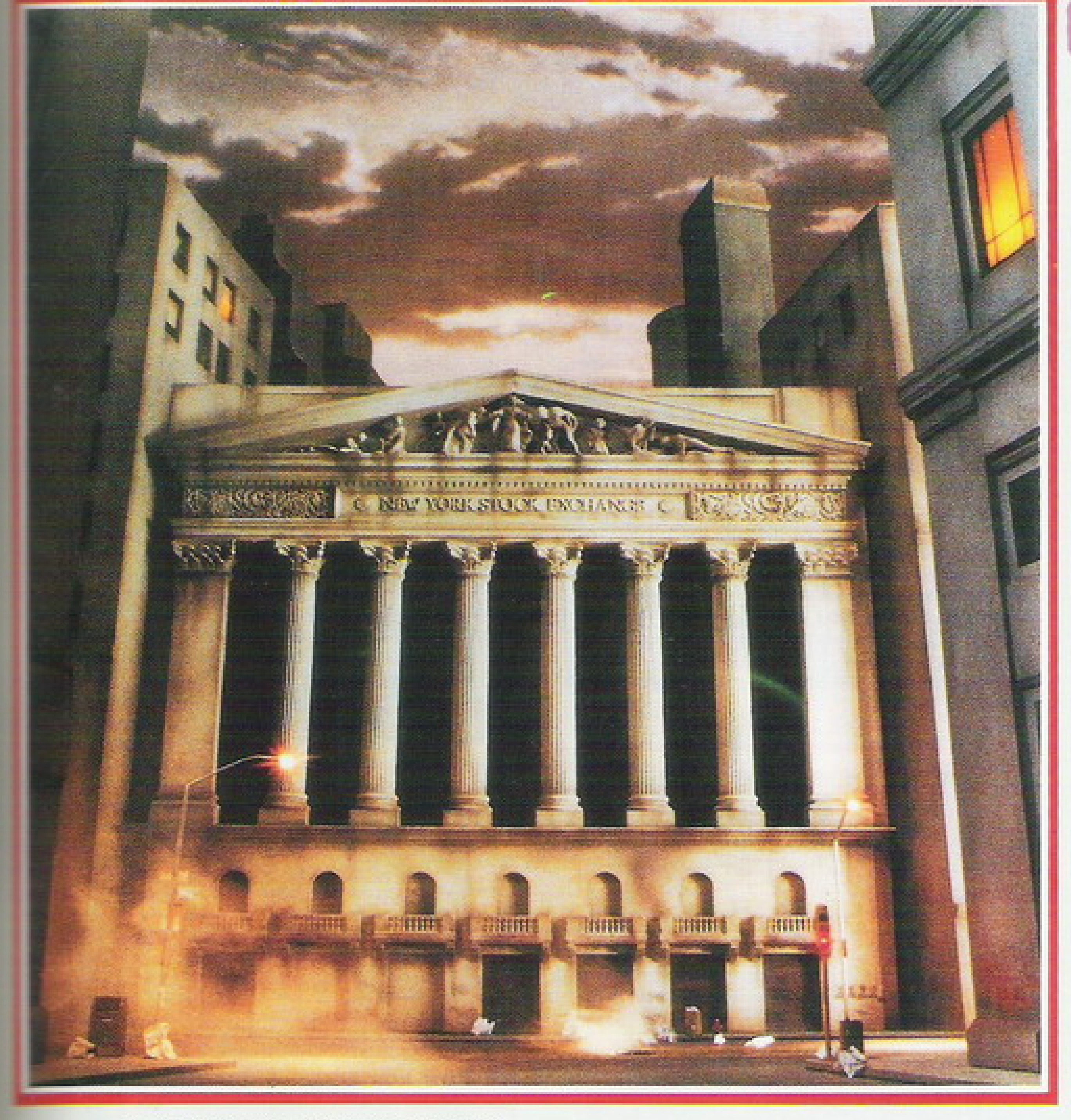
片頭音樂做得很漂亮，聽起來很舒服，整個人都像要飛起來了。

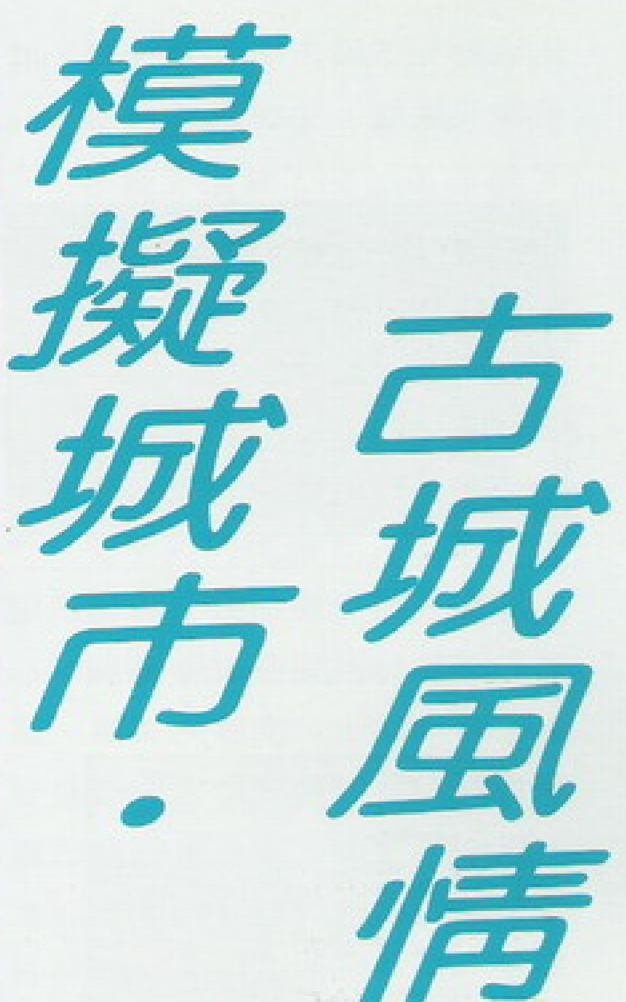
三．結語：

如果抱著欣賞的角度去玩它，你會發覺許多遊戲以外的樂趣。但如果是以純粹爭勝的觀點進行遊戲，那請你多多加油，因爲它操作方面的複雜性會超乎一般人所能接受的限度。最後不論你是前者或後者，祝福你能發覺更多的樂趣，過個充實的暑假。B-ye！



遊戲獵人





模擬城市：古城風情

Lanjoumao

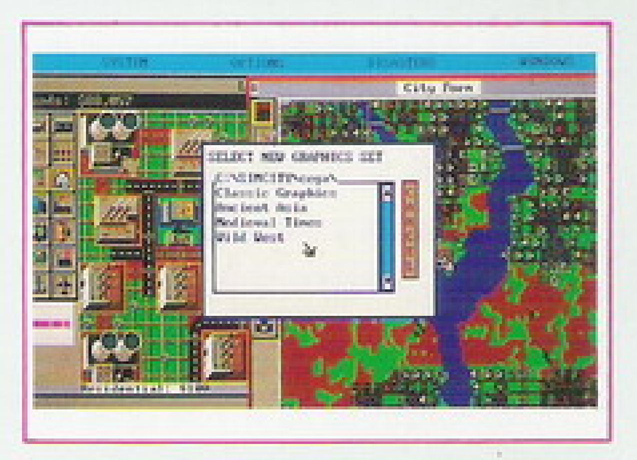
近來各軟體公司出GAME好像唱片公司出唱片一樣，每個月都有好多新面孔出現歌壇新陳代謝快，新人一旦紅不起來很快就掛了。再加上後浪推前浪，非有一定的實力，不然很容易就被淘汰掉。

GAME道理也一樣：一方面貨架上不斷推陳出新；另一方面再好玩的GAME也有玩膩的一天。不好玩的GAME更不用說，三兩下就被打入櫃子底，永不載入硬碟。

但是最近寫GAME似乎又有一個新趨勢，就是以資料片的方式來延長GAME的壽命。例如LUCAS-FILM的**納粹飛行秘史**，ORIGIN的**銀河飛將**，都是一付資料片沒完沒了的樣子，好像非把大家的零用錢掏空不可。這種方式對舊G-AME 而言，也不無枯GAME逢春、起死回生之效，當然還要是好G-AME 才成。今天要同各位介紹的**模擬城市－古城風情**就是一個不錯的例子。



模擬城市是 MAXIS 公司數年前轟動一時的舊作，在台灣也曾風靡了好一陣子，到現在都還停留在暢銷排行榜上，可謂歷久不衰。但**模擬城市**雖是好GAME，玩久了難免會感到變化太少。這次MAXIS 公司就以原來的程式做基礎，設計了三套完全不同風貌的圖形片，給退休的諸位市長們再一次出馬的機會。不過這次不再是現代大城市了，而是古代亞洲、中古時代以及美國拓荒時代的西部三個區域。



圖形片共有四片，除了上述三個不同時代的區域外，還有一片是資料安裝與修改片。安裝資料片後對原始程式會有少許修改。例如各個視窗的位置有稍微更動，部份功能加強。但是全圖（Map ）視窗反而喪失了捲動的功能。另外問密碼的手續也出現得比以前早很多，眞不知是優點還



是缺點。不過密碼只問一次，眞是謝天謝地，功德無量。



在古代亞洲部份，時間設定爲1234年。說明書說你是Samur-ai（日本武士）家族的後裔，要成爲橫跨整個亞洲的Shogun皇帝，這似乎太偉大了些。僅憑區區幾十萬人口就想建立「大東亞共榮圈」？在圖形方面，房舍是日本式與中國式的混合，有四合院及日本式的皇宮，這又是一個西方人不懂東方文化的例子，有待將來我們自己揚眉吐氣。另外教堂變成寺廟，火車也變成了黃包車，工業區變成了農田……不過整體的感覺不是很有亞洲味。

中古部份時間爲1491年，美西則是1849年的拓荒時代，兩者的風貌也各具特色。像中古時代的城堡和風車，美西的金礦等等。另外也保留了原來的八個悲情城市（Scenario），而且同樣可以載入新的圖形。

在原始的程式中，建造海港可以幫助工業發展，建造飛機場可以刺激商業繁榮，發電廠則是一切建設的基礎。這幾個圖形在資料片中分別被代換了，對照如下：

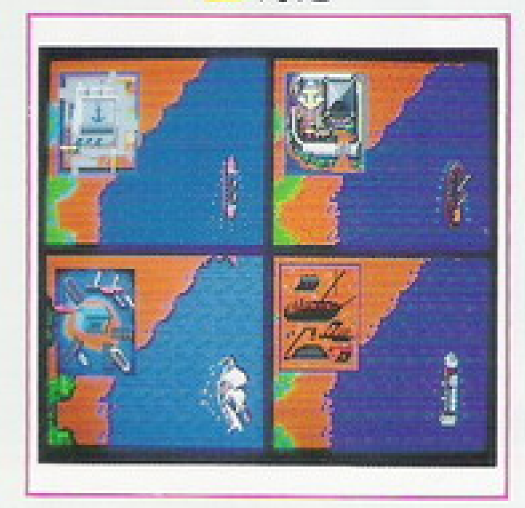
現代	亞洲	中古	美西
機場	皇宮	城堡	金礦
海港	海港	海港	海港
火力電場	水井	水井	水車
核能電廠	水車	水車	蒸氣發電



機場類

註：圖片分為四個部份，分為左上－現代、右上－亞洲、左下－中古、右下－美西。

海港



電廠類



這樣的換雖然是爲了符合時代，但卻有些荒唐與牽強。例如上述四個建築都是現代城市中的大污染源，而圖形片僅是更換圖形而不做根本上的修改。結果使得皇宮和城堡也成了大污染源，難道說皇室成員營養好，排泄物特別的香？還有水井和水車竟然如也是大污染源，難道這就是我們喝的水嗎？另外我也不曉得建造皇宮城堡在那個時代和刺激商業對繁榮有什麼關係。

建築選單及地圖視窗選單，由左至右分別為現代、亞洲、中古、美西



各位老市長們一定還記得，當你建造了機場後就會有飛機和直升機出現，直升機還會報路況，算是原來遊戲的一大特色。然而在不同的時代中，也有不同的東西代替：

現代	亞洲	中古	美西
飛機	飛龍	飛龍	氣球
直升機	風箏	巫婆	禿鷹

像巫婆騎著掃把在天空報路況，這一點倒是蠻具創意的。不過禿鷹怎麼也懂得報路況我就不明白了。還有亞洲的那隻龍看起來倒像隻蝦子在飛。



現代	亞洲	中古	美西
火災	火災	火災	火災
水災	水災	水災	水災
地震	地震	地震	地震
龍捲風	颱風	龍捲風	旋風
墜機	墜龍	墜龍	氣球隊落
怪獸	怪獸	獨眼巨人	食人族草

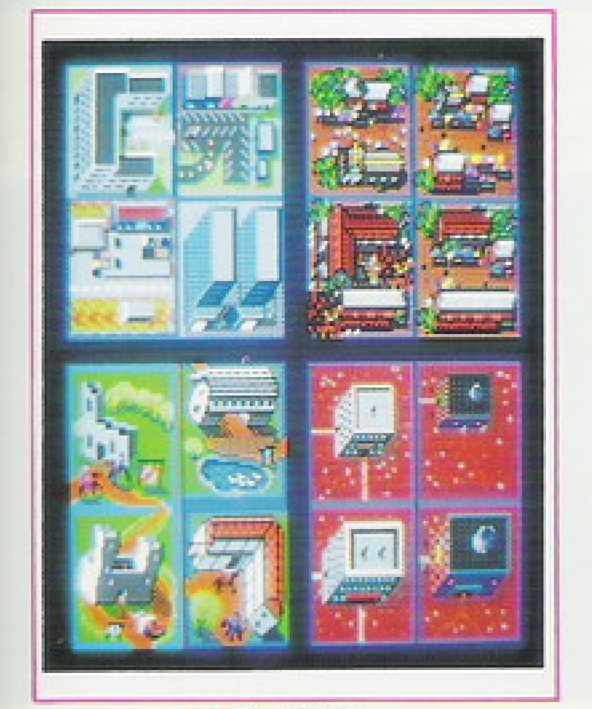
其中比較有新意的大概是獨眼巨人了，他不僅長得可愛而且還會發出叫聲。但是墜機改成飛龍墜地就有點傷腦筋了。

前面說過，圖形片只是提供不同的圖形，並沒有對程式做大幅修改，因此還是繼承了原來遊戲的優缺點。優點如畫面捲動流暢，操作簡易，容易上手等等，缺點像是不會自動進化。例如你玩古代亞洲，即使你玩到西元兩千年，畫面依舊是古代亞洲。原始的遊戲玩久了有一成不變的感覺，即使更換圖形還是沒有太大的改變。另外造形太少，建造時



住宅區

在新的圖形方面，古代亞洲的配色並不很好。原來的現代都市雖然底色採用褚紅色，但是建築都以明灰白色系爲主。馬路用黑色，但是車子用白色。色彩反差大的結果，使得畫面很清晰亮麗，各個細節都看得很清楚。但是古代亞洲所有的建築都以紅色及黑色爲主，不僅和底色混淆，而且細節也看不清楚。還有古代亞洲和中古的馬路都用深色，上面的行車也是用深色，不注意看還看不出來有車在走。姑且不論呈現的效果如何，你還是能夠感受到程式設計者繪圖的苦心。尤其中古時代的房舍畫的很漂亮也很有味道，是筆者覺得比較好的。



商業區

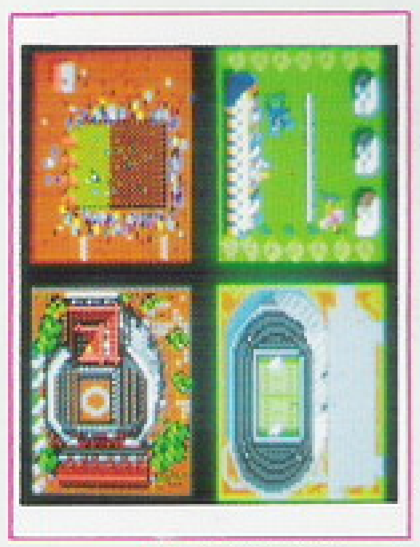
工業區

原本遊戲中有八個面臨不同危機的城市等待你去解救。如果你先選擇一個現代城市，然後載入不同時代的圖形後，原本會發生的危機會因爲時代不同而改變。例如東京原本會遭受怪獸攻擊，但是如果你載入美西拓荒時代，那麼怪獸將不會出現，取而代之的是食人滾草。又如果你選了核電廠爆炸的波士頓，再載入中古時期，那麼會變成水車爆炸，附近發生瘟疫。



警察局及消防隊，左為警察局，右為消防隊

關於圖形片還有一點比較傷腦筋的，就是玩者必須要重新熟悉三套不同的地價及人口密度圖形。用現代的圖形對照著來看，可以幫助你早點進入狀況。



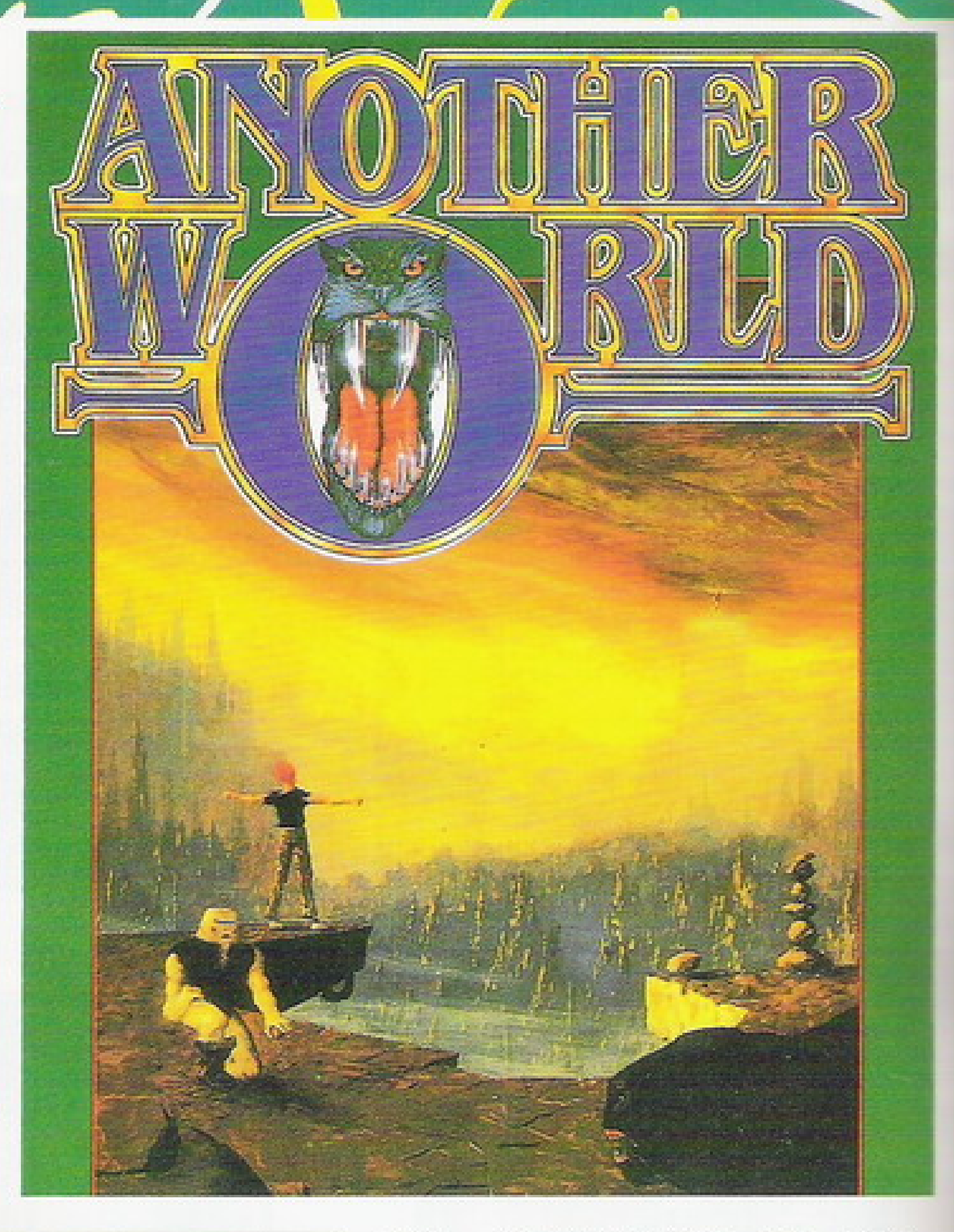
體育館類

總而言之，模擬城市是一個相當不錯的經典遊戲，愛好策略遊戲的玩家絕對不能錯過，對剛進入玩GAME行列的朋友也是一個不錯的選擇。而這次發行的資料片可以豐富原來的程式，使你的城市更多姿多彩，增添不少新的趣味。只不過換湯不換藥的結果，仍然有其侷限，不易突破。希望 MAXIS 公司能推出模擬城市第二代，這樣才能和A-TRAIN、上帝也抓狂第二代等新GAME一較長短。

至於古城風情資料片，不論說明書上把故事背景設定的多麼偉大，又是橫跨亞洲、又是貴爲國王等等，我還是寧願做一個爲民興利、注重環保、整頓交通、打擊犯罪的市長。

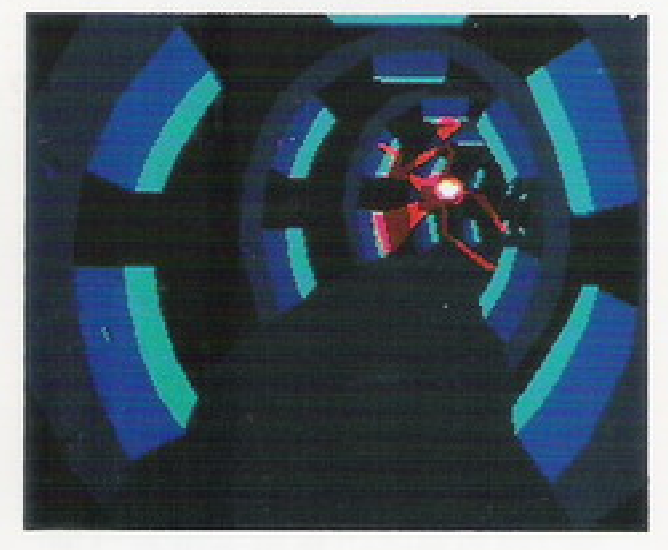
遊戲獵人

另一個世界



在歐洲頗富盛名的Delphin公司（代表作爲未來戰爭）。最近推出一款令人耳目一新的遊戲－－另一個世界（Another World），在美國發行時稱Out of this World），在國內是由立東軟體代理發行；故事背景大致如下：

一開始，主角爲一位科學家，正在實驗室中做粒子撞擊的實驗，不料實驗失敗，粒子加速器產生大爆炸，竟使得空間扭曲、主角因此被捲入了另一個世界中



，開始開一連串的冒險，首先會被異星怪物追趕；接下來將被囚禁在異星帝國的「鳥籠」裡，和另一位「同是天涯淪落人」結爲莫逆之交，在奮力掙脫籠牢後，憑著撿到的一把能源槍及唯一的異星夥伴，開始亡命生涯，尋找回家的路……。

本遊戲的片頭畫面與音效極具震撼效果，如電影般的分鏡手法、具臨場感的背景音樂，整體效果極佳。在遊戲過程中，玩家會發現人物造型雖不如**國王密使**系列來得細膩，但人物的動作真實度、流暢度都具相當高的水準，不禁令人聯想到著名的動作遊

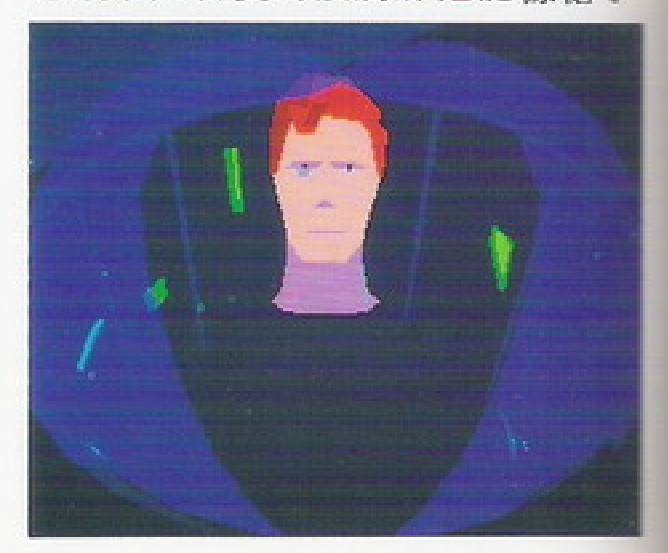


戲－波斯王子，比起另一個世界，波斯王子在造型大小（越大越難處理），音效搭配上都略遜一籌。

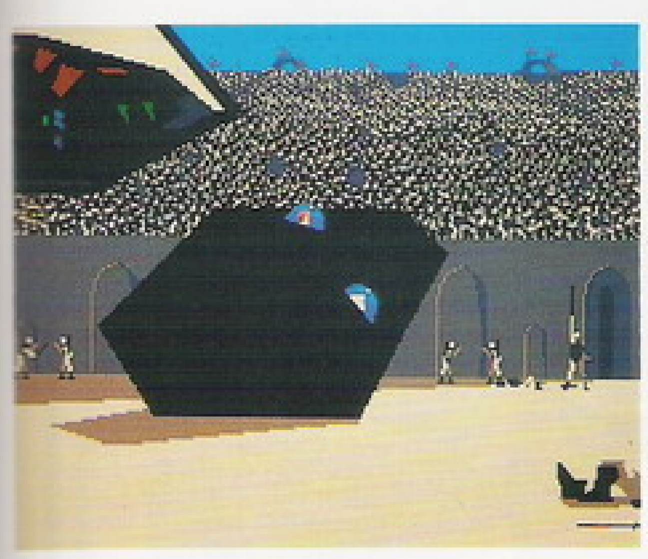
在遊戲中，每通過一關就會得到一個密碼作爲以後要回到該處的依據。從開始到遊戲終了約有十八個過關密碼，能在一片1.2M磁片容納那麼多關卡令筆者深感佩服；要拿到密碼不是件容易的事（除了前面幾關），光憑暴力是行不通的（所謂雙拳難敵四手），還要有機智的反應、冷靜的頭腦才能順利地「逃出升天」。



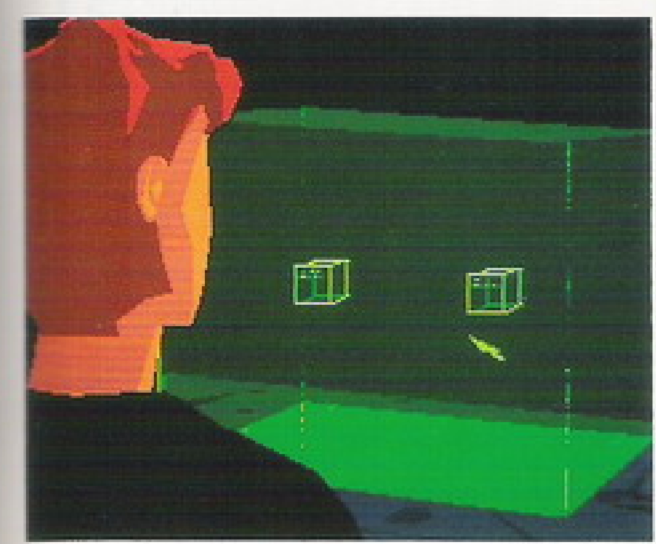
在另一個世界中，最有創意、也最令人喜愛的該屬那把能源槍了



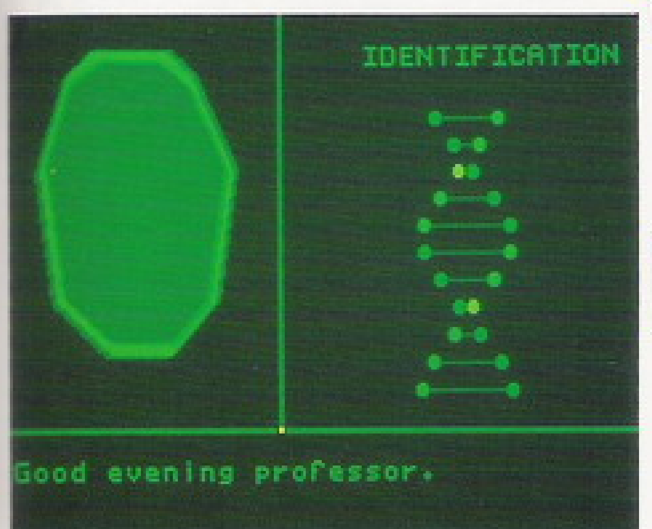
，即使在大型電玩之中，也罕見此有威力的槍，能同時具備三項功能，依蓄積能源（按Space Bar）多寡而產生粒子砲、防護盾、雷射光束，如何善用這把槍是你能否在異星帝國生存的最重要關鍵。



近年來的遊戲發展速度驚人，對硬體配備的要求令人咋舌，如Origin的創世紀 7、冥河深淵等，本遊戲雖然沒有硬性規定使用何種機型，但筆者建議玩家最好以386-25以上機種、VGA 及聲



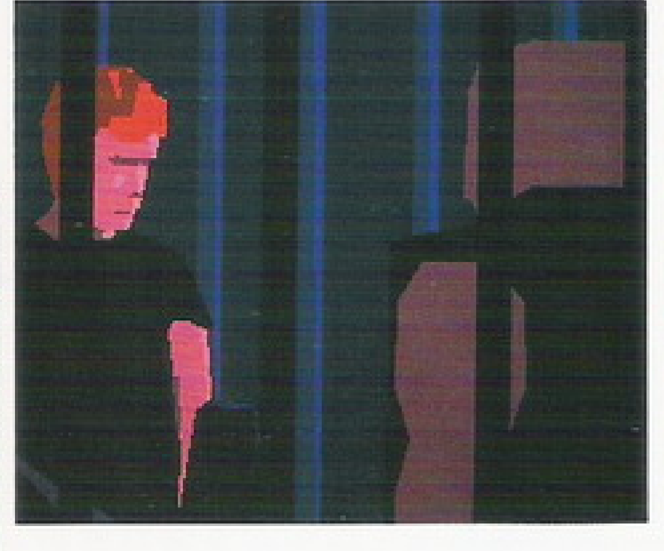
霸卡來進行遊戲，否則遊戲進行的流暢度及娛樂性會大打折扣。



另外要提醒玩家的是在進入遊戲前，不要有記憶體管理程式在記憶體內，如果您有boot.sys（一種 shareware ，可讓你在開機時選擇不同設定）最好，不然只好



另外寫一個config.sys及autoexec.bat，或者乾脆自行Format一張開機片（創世紀 7 也是這樣建議的），以備不時之需。

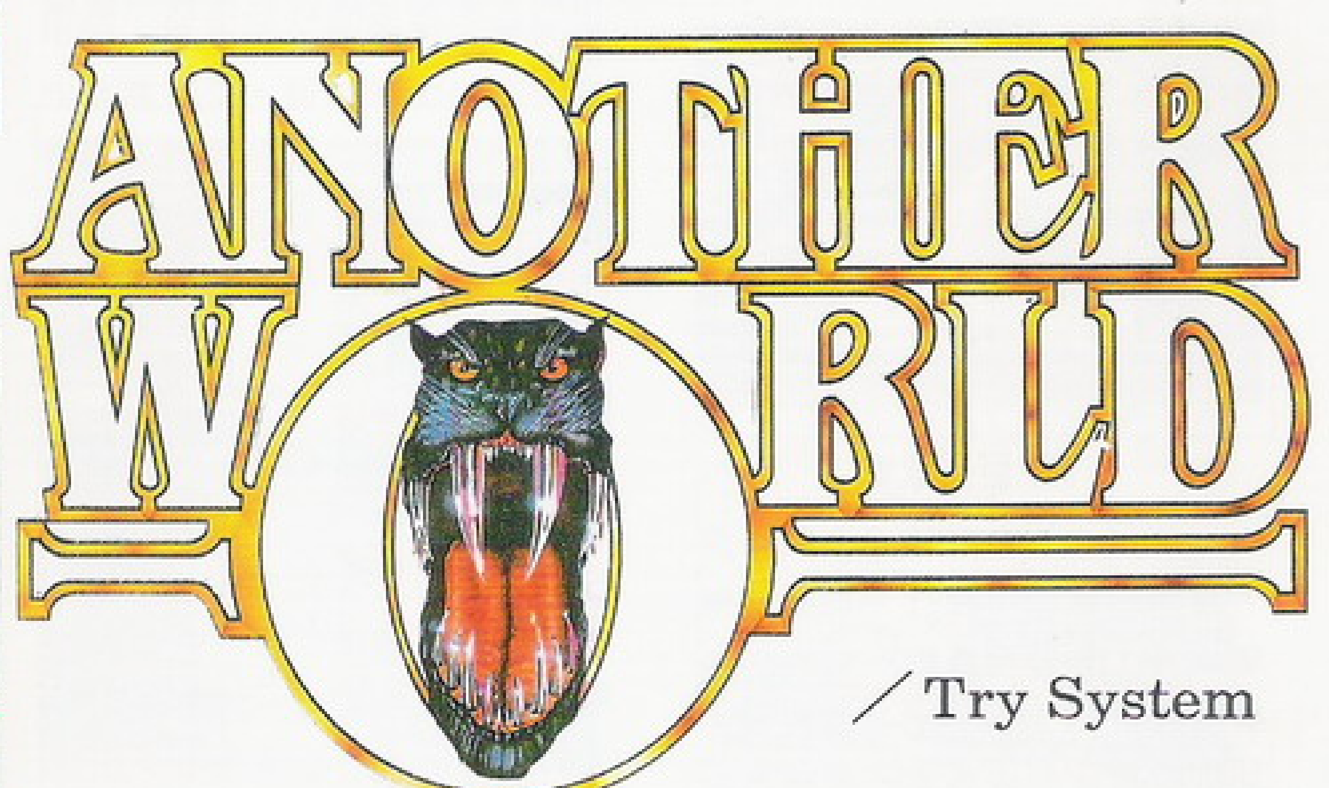


如果要硬要挑這個遊戲的毛病，敝人以爲二道密碼的保護方式是很煩人的，對於一個急切想要突破難關的玩者而，言無異是大潑冷水！設計遊戲之公司保護

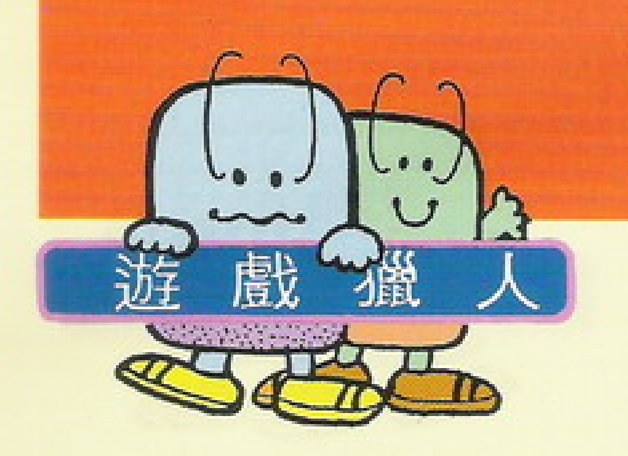


著作權是可以理解的，但最好人性化一些，如鐵路大亨以火車識別的方式考玩者，還兼具教育意義呢！畢竟再好的軟體保護，也只能防君子不能防小人，何苦令奉公守法的玩家吃盡苦頭？

言歸正傳，另一個世界的確是少見的動作精品，自認爲「頭腦不簡單，十指發達」的同志們，不妨一試。



／Try System

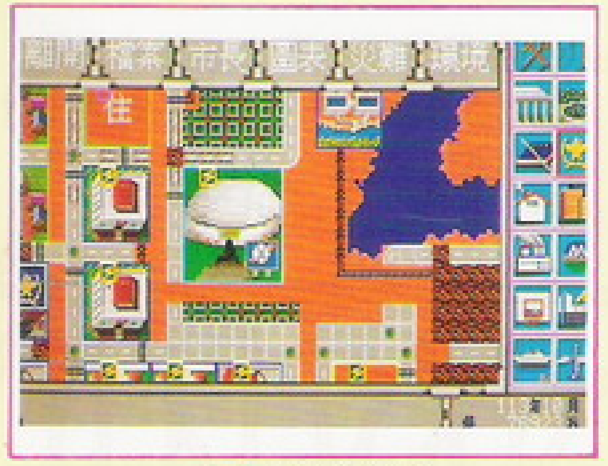


當台灣眾多GAME迷沈醉在各種模擬遊戲中無法自拔之際，國內的程式設計師也在大玩另一種「模擬」遊戲－模仿外國的作品是也！



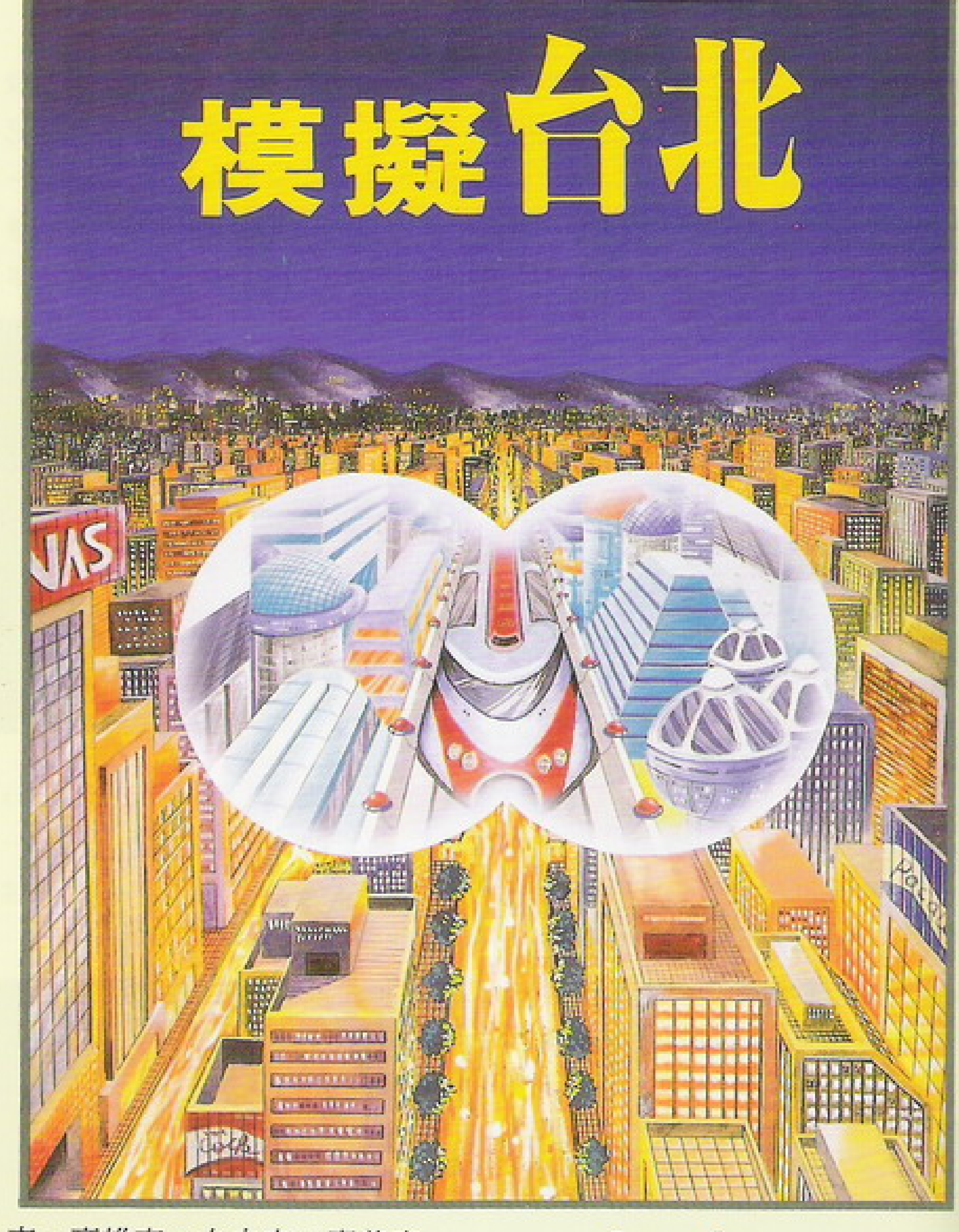
人口密度表

目前國人自製GAME的情況尚屬萌芽階段，模仿外國的作品加以改造，不啻是一條捷徑。這種「舊瓶裝新酒」的例子比比皆是，單是日本光榮公司的三國志，國內就有**楚漢之爭**、**三國演義**、春秋爭霸傳、隋唐雄傳等衍生作品。另外像**麻雀學園**、**決戰俄羅斯**、**吞食天地**等「移植」作品也有不少。本文要談的主題－模擬台北也是這種「換湯不換藥」的作品。



巨蛋球場

模擬台北由聯邦工作室製作，資策科技公司發行。遊戲架構是以 MAXIS 公司轟動一時的作品**模擬城市**（SimCity）爲藍本，加以改寫後而成爲本土味極高的遊戲。內容提供了大台北、台北



市、高雄市、台中市、嘉義市、台南市及花蓮市 7 張空地的地圖，以及除了大台北以外的 6 個災難城市。遊戲目的也和**模擬城市**相同，是要去建設或拯救一個城市。



城市一角

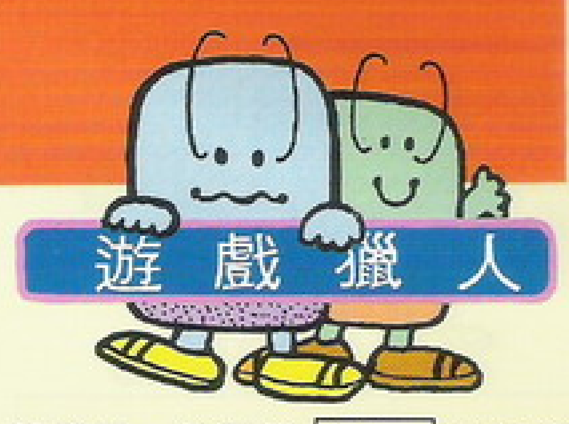
把**模擬城市**改成模擬台北的點子的確是一流的。這不僅是中文的遊戲，同時也增加不少親切感。尤其對於許多台北市的居民

Lanjoumao

而言，早已對市政建設失去信心（其他地區我不知道）。像捷運完工日期一再跳票、房價居高不下、物價節節高升、……怎麼不令人滿腹牢騷，大嘆台北居大不易？在市長開放直選前，模擬台北就已經先提供你一個大展抱負的機會。

無殼蝸牛示威遊行

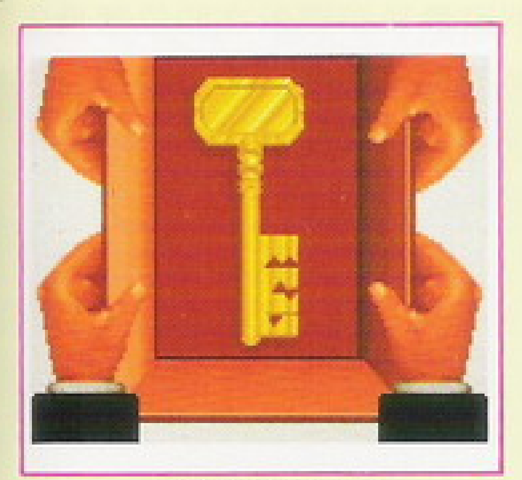




本遊戲最大的特色就是本土意味濃厚。除了上述大家熟悉的地圖外，還加了不少屬於台灣的特殊建築，如國父紀念館、中正紀念堂、孔廟等等。甚至還有二二八紀念碑哩！另外像無殼蝸牛問題及層出不窮的群眾運動也都是你我生活周遭的事情。

遊戲的困難度共分三級：休閒級、專家級和挑戰級。

如果你通過挑戰級的考驗，每次都會頒給你一枚勳章。這點滿足成就感的鼓勵倒是不錯的設計。



頒贈市鑰

比起**模擬城市**，本遊戲增加了學校、環保機構及多種文化休閒設施。另外像民意調查和預算分配表也比**模擬城市**要豐富些。



預算表

遊戲的說明書中附了一篇「都市計劃之相關知識及策略」。對於玩GAME提升知識而言，這一點頗值得鼓勵。像外國遊戲的原文說明書常常是厚厚一本，其中也有許多歷史背景或相關知識的介紹，只不過經過國內廠商的大刀一揮便屍骨無存。模擬台北雖然抄了一些經濟地理，不過遊戲本身是否有按照這些學理設計那就「莫宰羊」了。



動物園、兒童樂園及故宮

介紹相關知識固然是好，但是筆者覺得附上遊戲本身設計的說明更加重要。例如**模擬城市**的火力發電廠可以供應50個區塊（Block ）電力、技能發電廠則是150 個。模擬台北則沒有說明。其它如學校、消防隊、警察局、污水處理廠、垃圾處理廠也是一樣，玩者不容易知道要蓋幾間才夠用。

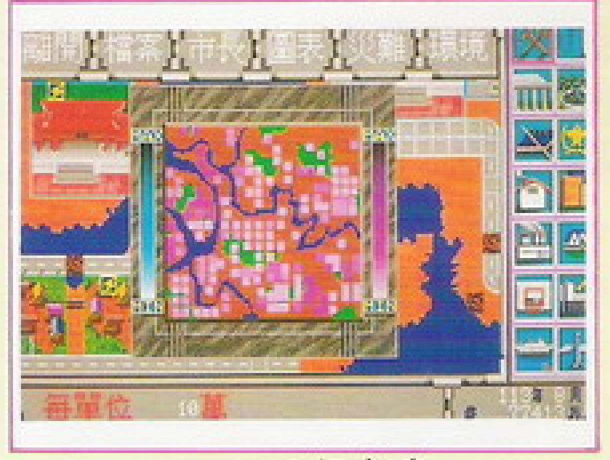
前面說過，模擬台北是模仿下的產物。就許多方面來看，這並不是一個很成熟的作品。當然，我們也並不能完全用**模擬城市**這種經典遊戲的標準去看待它。不過還是希望聯邦工作室再接再厲，推出更好的修正版本。

至於修正的方向，我想第一個應該要支援滑鼠。玩過**模擬城市**的人就知道，該遊戲以滑鼠操作非常不便，畫面捲動也不很順暢。在國內滑鼠普及的情況下，不支援滑鼠實在令人費解，其結果使得操作較為複雜，畫面捲動也較慢。另外各種指令的確認鍵捨棄了一般用的 Enter 而改為 Ins 或空白鍵也讓人不太適應。



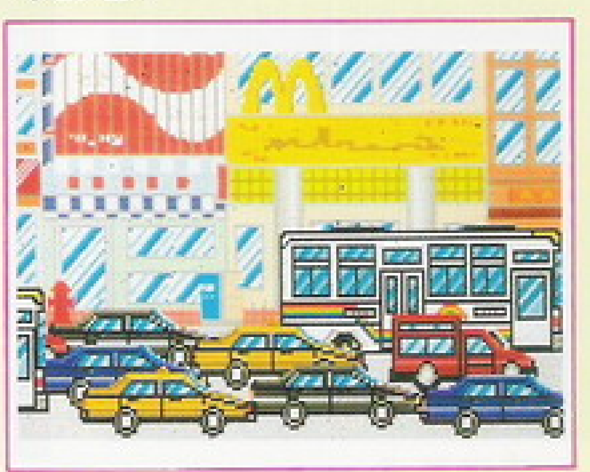
船難

另外像地圖太小，比例也待商榷。各種變數的考量及圖表太粗略、計算速度太慢、災難表現的手法不夠純熟等等，這些缺點也有待聯邦工作室加以改進。畢竟一個好GAME的誕生並不是件容易的事情。不過有一點我不太明白，就是模擬台北中的警察局居然也有犯罪率，這到底是有意或無意，恐怕只有作者知道。

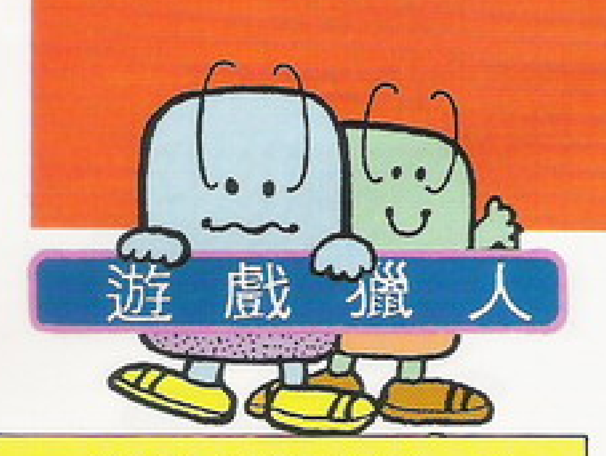


228紀念碑

模仿終歸是模仿，最後一定是要走出自己的風格。以國內模仿的作品來看，國人製作的水準越來越高，創意的比例也在增加中，這些都是可喜可賀的現象。如果一味抄襲別人的創意，不僅有「畫虎不成反類犬」的可能，更有侵犯「智慧財產權」之虞。而且像國內這種一方面模仿別人的創意，另一方面又大力製作各種密碼保護，恐怕也是全世界的奇觀吧！



大塞車



攻城大戰

自認為是築城妙手、神射手、俄羅斯方塊高手，請來接受挑戰！

中世紀的歐洲，人類最獸性的一面在這發揮到極致。它是光榮的也是陰暗的，它是聖潔的也是污穢的，它……總之它是匪夷所思的。

攻城大戰承襲中世紀歐洲的時代背景，幻想一個不知名的地區作舞台，進行著一人、二人或三人的遊戲，當一個人玩時，玩家扮演一個守衛者，電腦扮演海盜，玩家必須在各處適合登陸的海岸選擇一座城堡，在城中架設砲台，擊退來犯的海盜，在每處海灘都有不同的情勢，而且愈後面的海盜愈狠辣，數量也愈可怕，行動也益加刁鑽，如果自己反應夠快，倒也無須放在心上，不過輸了可是會被迫〞跳海〞的，豈可不慎乎！

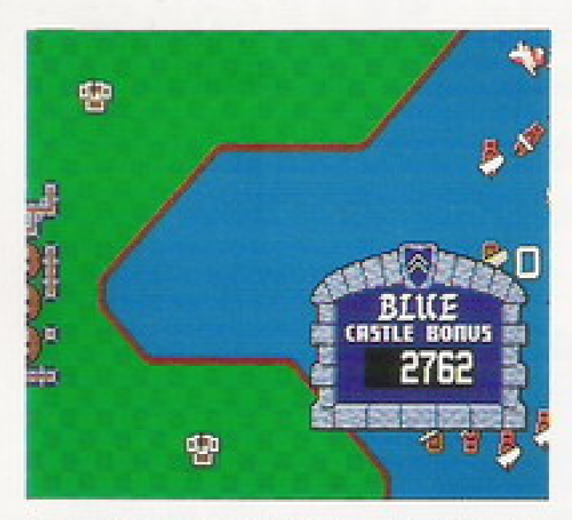
當兩、三個人同時玩的時候，玩家便成爲雄霸一方的霸主，整個會呈現兩個或三個情勢相同的區域，同時進行爭戰，而輸的一方會被贏的一方抓去〞斬首〞示衆，如果三人玩會是大贏家砍掉其餘兩人的頭，而且〞斬首〞的畫面看來比〞跳海〞驚心動魄的多了，所以千萬要做大贏家。

遊戲的精神重於〞快、準、穩〞，較不重視行軍、佈棋（其實也沒有行軍）。

只要快速做好決定，準確的打擊敵手、穩固守住城堡，至於所在之處的風水倒不是十分重視，因爲只要看得到的地方，砲火都打得到，只是時間上差個零點幾秒而已。

在遊戲進行時，讓人覺得節奏很快、很明顯。因爲遊戲開始後，每個段落都限定時間完成，否則視爲放棄該項權利。像最先選擇一座城堡做爲根基，就有時間限制，如果猶豫不決，電腦便判定最後游標所在的位置爲之。然後架設武器、開火射擊、修補城牆，這幾個動作便一直輪流，直到勝負揭曉。

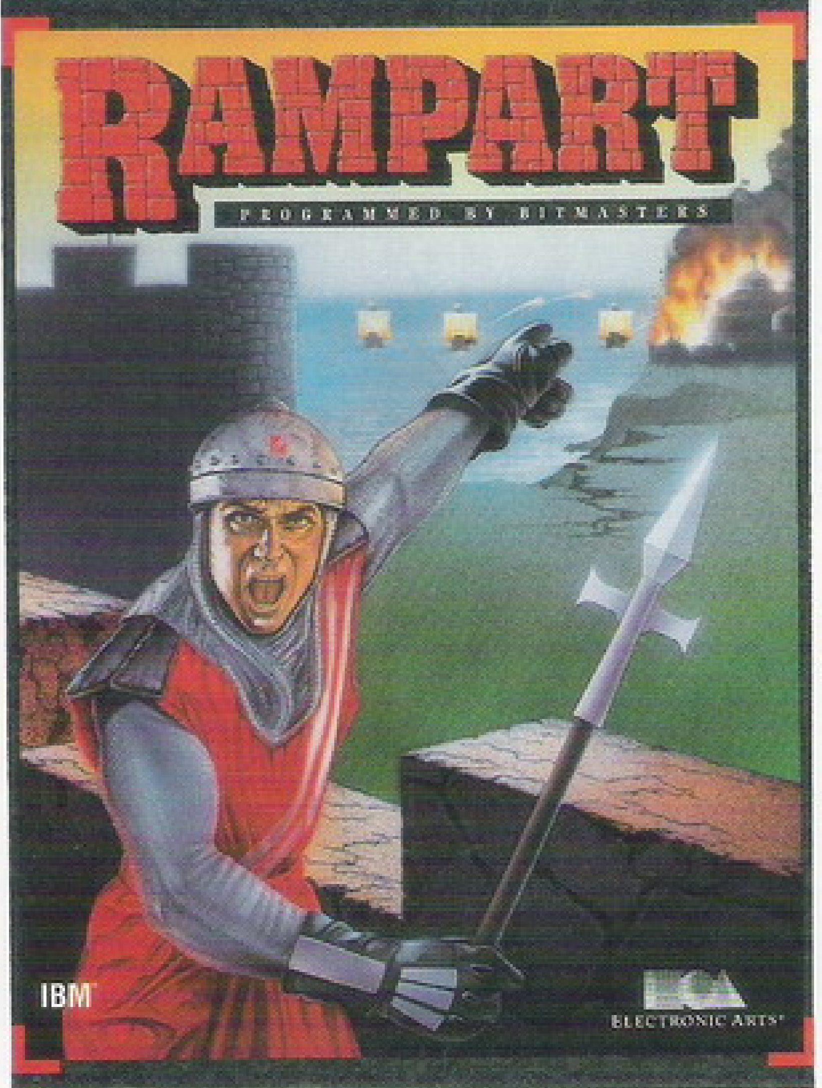
其實架設武器與選擇王城也沒多大差別，不須重述，但是開火射擊與修補城牆卻不能不提。在一人對電腦，也就是打海盜時，因爲海盜會以各種方法避開，所以特別費神。但二、三人同時



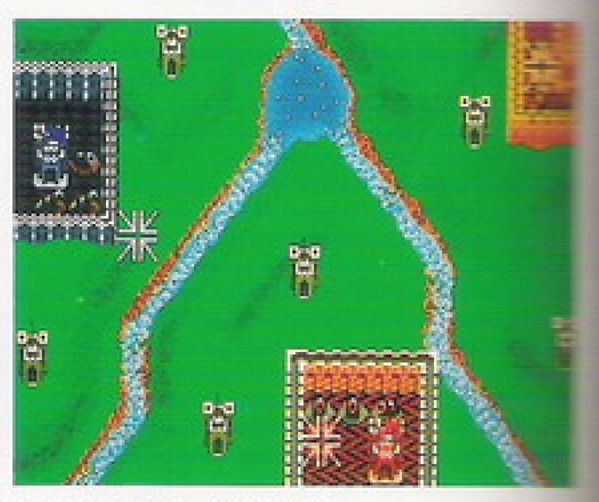
海盜船還剩這麼多，太遜了！



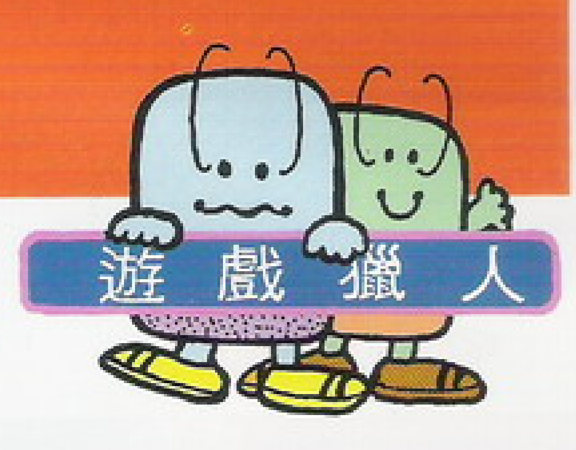
選擇戰場

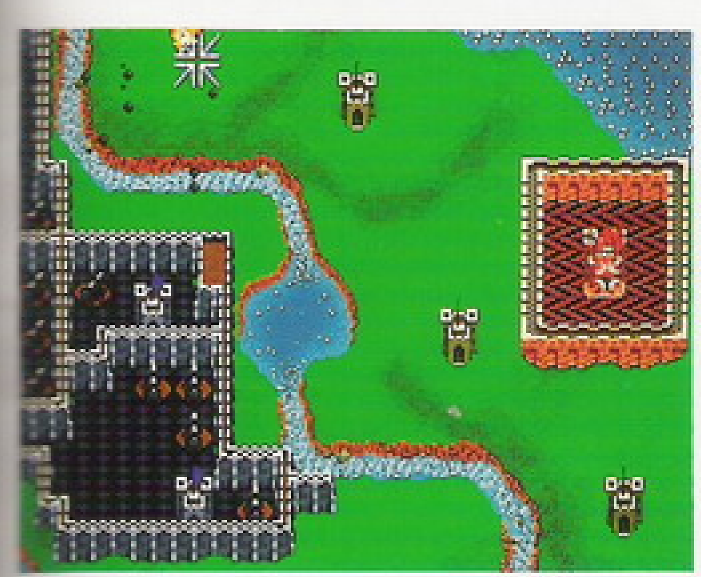



在有限時間內修補城牆


三人互轟，過癮！

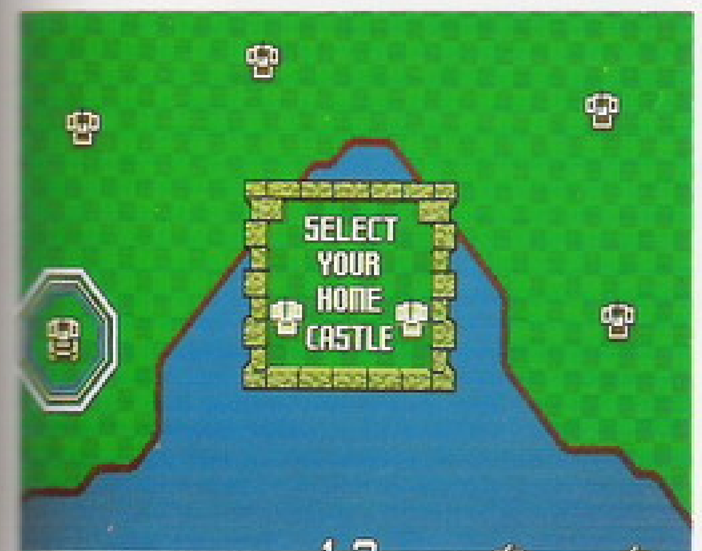






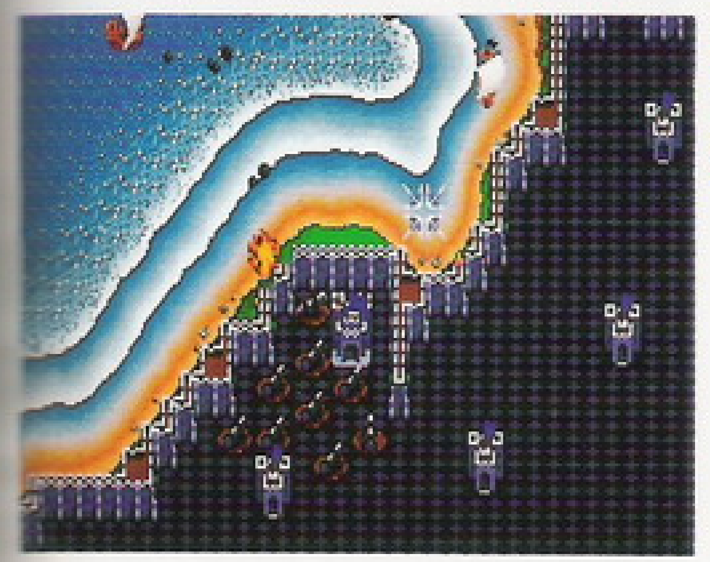
大欺小，快樂的不得了！

進行時反而容易，說穿了只是大家互相挖牆而已，所以簡單很多，在修補城牆方面，如果在時間終了時沒有一個完全封閉的城堡



想長命百歲，就要看好風水

便失去一回合勝利的機會。在修補城堡時除了可以補回被砲火打爛的地方外，也可以趁機擴大領土，以放下更多的砲台，在用來修城的〞磚塊〞（或者應稱之爲〞塊體〞）形狀像俄羅斯方塊，所以要好好利用它，說不定可以瞬間修好破洞。所以修補城牆完，就好像玩了一場俄羅斯方塊。



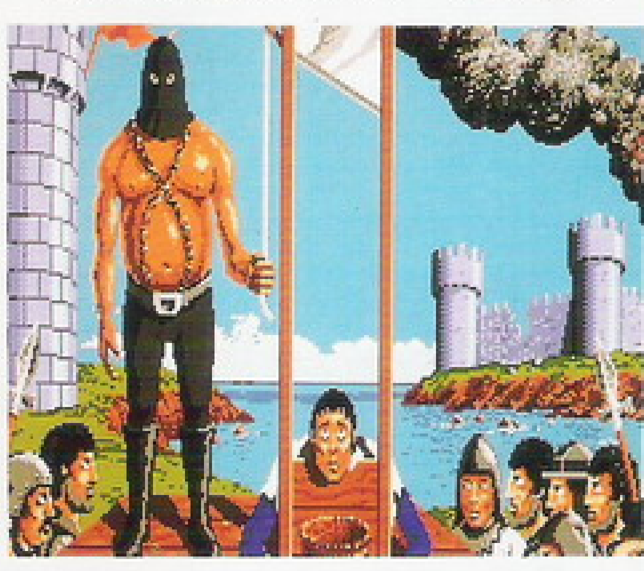
這麼大的領土，只是神話，請勿模仿

說到硬體方面，它支援了市面上各種型式的音效卡，所以不論是AD-LIB、SOUND-BLASTER或MT-32都可以發揮其功用。如果喇叭好一點，可以聽到隆隆的砲火聲，高昂激越的小鼓聲，讓人在輕鬆之外還有一份使命感。而遊戲的操作性，支援了滑鼠、搖桿，當然基本的鍵盤也是能用，可是在敏捷度一定遠遠的落在滑鼠和搖桿之後，所以滑鼠是不可缺少的配備。



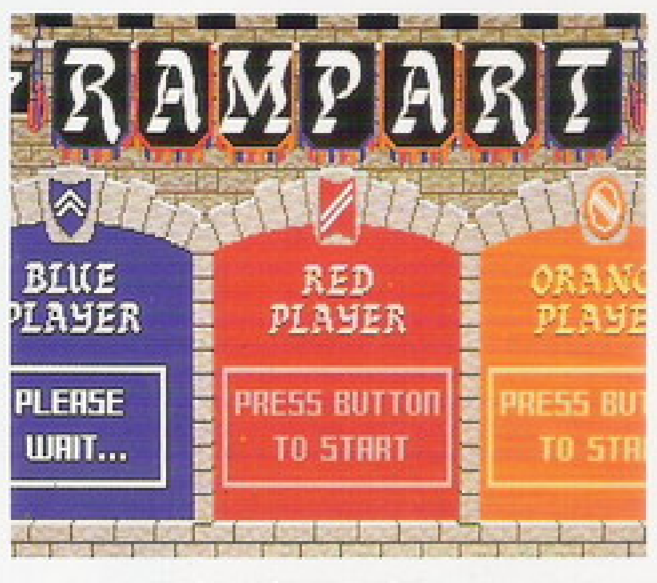
雙人俄羅斯，分秒必爭！

在通過密碼後，有嚴密完整的功能設定，整個遊戲將以這些設定作爲藍圖進行，所以在玩的時候只要事前設定好，事後照著



想砍頭嗎？請來攻城大戰一遊

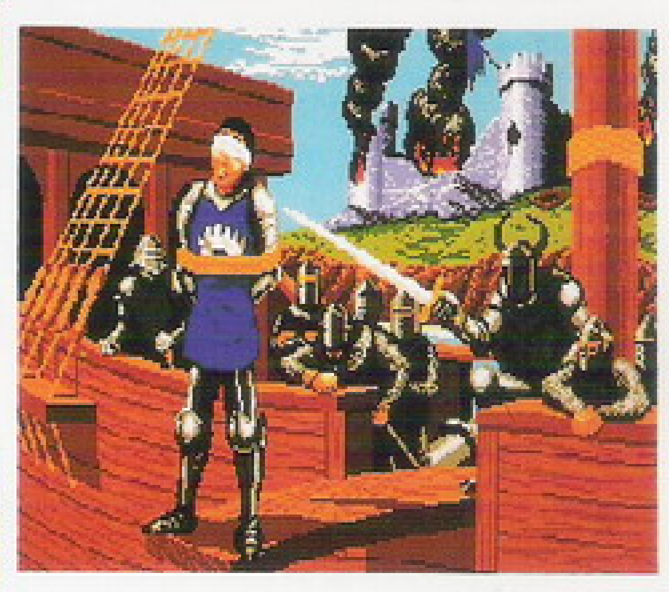
遊戲暢快的流程進行即可，整個遊戲可稱得上是電玩界的小品。一般在殺時間的時候，是不會造成任何負擔，不會讓人覺得捨不



一～三人，任君選擇

得關機（那得看情形），而在玩的時候又可以非常專注，一個遊戲做到這種程度算是很難得的。

總括來看都不錯，只是如果有心做到三人玩，何不設計二人對電腦，甚至三人對電腦，也許可以提供玩家更多的選擇性。



中世紀歐洲的光榮啊！

陰暗啊！聖潔啊！污穢啊！

在攻城大戰的世界裡，在我浮士德的生命裡，起起落落。

（落海前最後一次的吟唱啊！救命啊！）

／浮士德



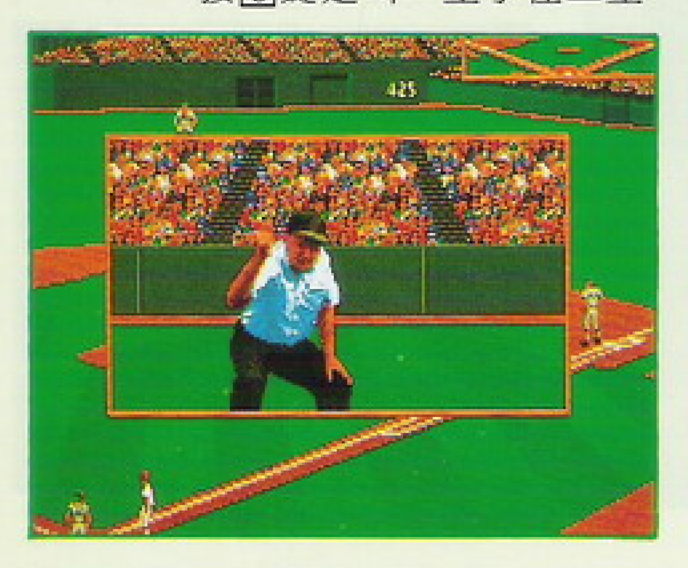
燃燒職棒眞正的心

從《燃燒的野球Ⅲ》談棒球遊戲的操控性及耐玩度。

事件一：

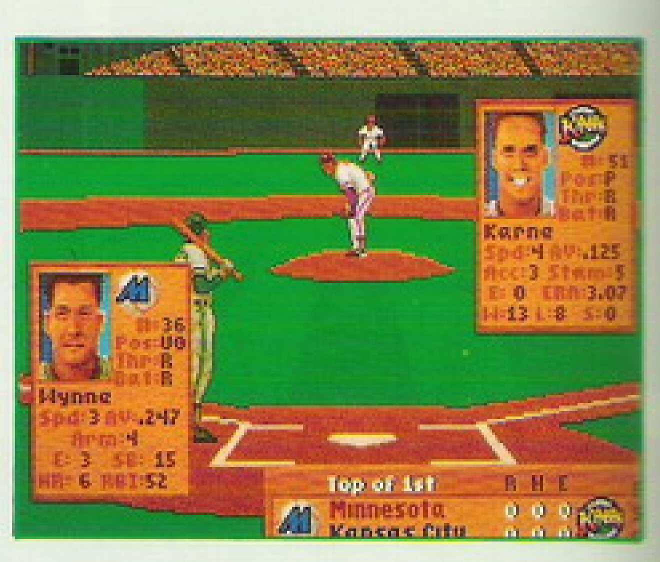
捕手接到球後快傳一壘，一壘上的跑壘員由於離壘過遠而來不及回壘，心想乾脆往二壘上衝算了，於是一幕精彩的夾殺就此展開了。

“按[8]鍵是叫一壘手往二壘



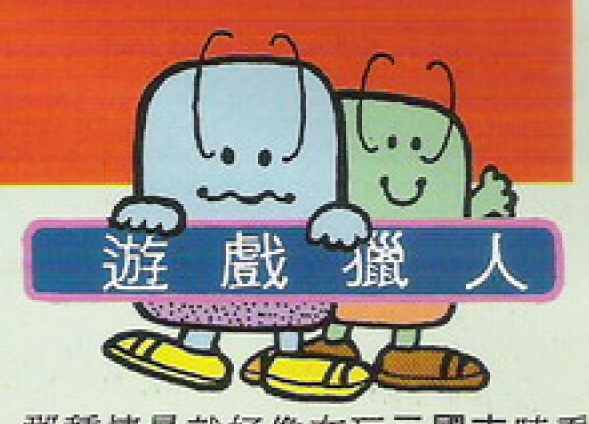
跑；按[8]鍵再加上[ENTER]鍵是叫一壘手將球傳往二壘”；跑壘員發現球已傳往二壘，於是馬上回頭往一壘跑。“這回按[6]鍵是叫守備的一方（二壘手）往一壘跑，再加上[ENTER]鍵是將球傳往一壘”。“依據棒球理論我應該儘量縮小夾殺距離，然後再將跑壘員觸殺出局”……但是按鍵這麼麻煩，如果一不小心沒有將兩鍵同時按上，一個必死的球就飛了。

事件二：



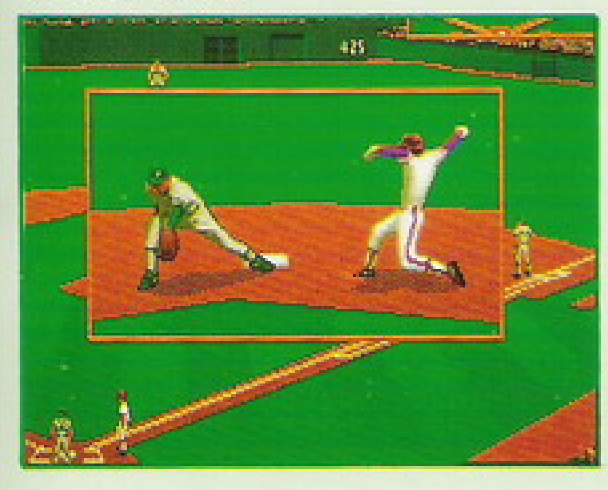
投手摸摸球帽，仔細看著捕手做的暗號，準備好了，球投出。

“我必須仔細看好球路，是內角高球呢？還是外角低球？而揮棒時必須同時按下九個方向鍵



中一個，另外還得加上ENTER鍵一起按，否則電腦若只感應到ENTER鍵，則棒子就只揮向中間了”……。但是時間這麼短，球又會變化，又不能保證投出的是好球、又要同時按下兩個鍵，我乾脆專心一點，只揮中間就好了。

以上這兩個事件是各位玩者在進行燃燒的野球III時所可能發生的問題之一，而這樣的設計卻是針對某些遊戲的“缺點”而做的改善，但想不到事情卻變成如此。很早以前的棒球遊戲其設計較爲簡單，控制鍵只有傳壘、揮棒…等，但後來覺得不夠眞實：如打擊時球不可能只出現在中間，任何方向的球都有可能。而限制打者只能揮中間將會造成一個偏左的好球打出去時可能並未擊中球心，使得球的落點及力道都不佳。“我明明知道是偏左的球，我可以向左揮棒，這樣我就可擊中球心啊！”



另外對傳球的設計，如果一位野手在接到球後，不能選擇球員持球行動的方向，只能選擇傳向那一壘，使得一些守備動作做不出來（如二壘手接到球後先直接觸殺往二壘跑的跑壘員，然後再傳向一壘造成雙殺）。是故爲追求眞實起見，就將控制鍵的功能做些許的增加，以達到其目的。

然而就像李台俊先生對創世紀7的觀點之一：“眞實就是美嗎？”，爲了增加遊戲的眞實性，使得遊戲變得複雜，而針對一個操控性很重要的運動遊戲而言，這樣做有比較好嗎？

燃燒的野球III可謂現今電腦棒球遊戲中畫面及音效處理做得最好的一個，但其傳統的操作介面將會使得這款遊戲在推出時，可以得到來自各方的好評，並且在短時間內，以它華麗的外表及其他的特色將玩者留在電腦螢幕前。但不久之後，玩者很可能就會轉玩其他的遊戲，因爲其變化性不足，只有好看的外表、內涵不夠，使得耐玩度大爲減低。

提到耐玩度，一個棒球遊戲能憑藉什麼樣的特色吸引玩者玩上千遍呢？在討論此問題之前，要先釐清一件事情，那就是上述那種畫面好、音效棒的遊戲，其耐玩度不夠的問題。上面所指的乃是針對“電腦遊戲”而言；對於電視遊戲樂器及大型電玩上的遊戲，其耐玩度就很久，因爲這些硬體配備的操控性很好，所以喜好這類遊戲的人想必也非常多。只不過對一個電腦遊戲而言，操控性已經很不好，聲光效果又沒得比，那該如何生存下去呢？

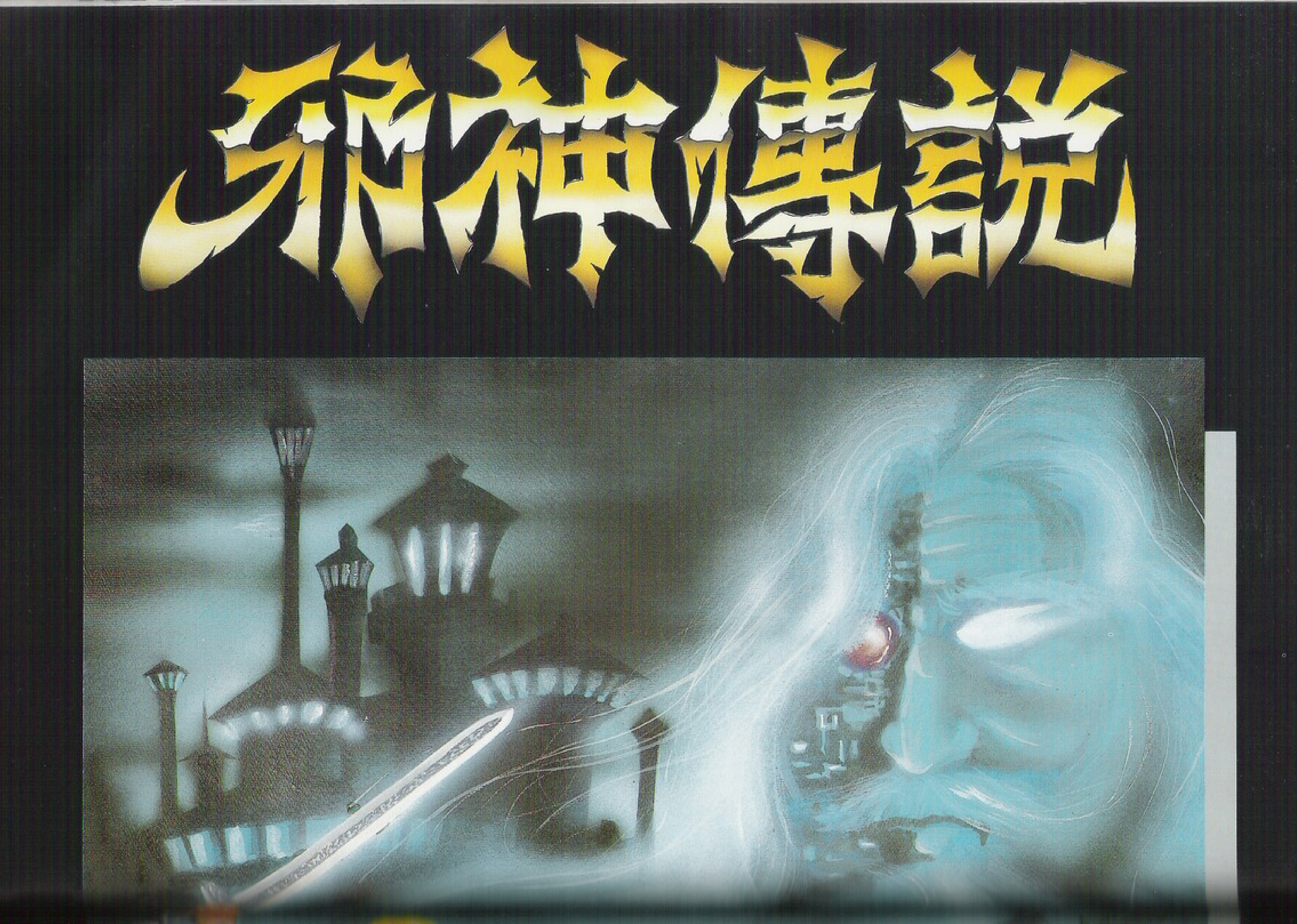
電腦遊戲的優點就是記憶體大，故可儲存較多的資料以及處理程式，另外就是可以儲存進度。喜歡玩角色扮演遊戲的人都知道，其令人好玩之處就是玩者已完全融入在這些人物上。而對於一個棒球遊戲戲而言，它也是由人所組成的一個隊伍，每個人皆有其特色，有的速度快、有的Power强…等，故對於自己球隊內的球員做一認識是有其必要的。筆者就是在玩了天生好手系列後，逐一認識了美國職棒史上的著名人物（陸續從報章雜誌等書籍中得到資料）。等到瞭解這個人後，回頭看他在球場上的表現，那種情景就好像在玩三國志時看關公、張飛的表現一樣。我想一定有很多棒球＋電腦遊戲迷一直殷切盼望能有中華職棒的遊戲出現吧！

另外讓我們看看球員資料的重要性，這裡所謂的資料就是指紀錄而言。有人說觀看棒球比賽，就像是欣賞一場場的紀錄爭奪戰，此點對棒球遊戲而言更爲重要。當你瞭解了棒球紀錄後，你就會開始注意到球員紀錄間的變化，像是誰的打擊率超過4成、誰是全壘打王、這位投手的勝場數和防禦率又是多少等等，而這些東西皆必須依賴電腦的一項重要功能～“儲存”。也因爲有這項儲存功能，我們可將球員的資料日積月累的儲存起來，有時甚至光是欣賞紀錄就是一件美好的事。有了這些資料後，程式能再提供處理的功能，那簡直就是完美了。不管是各單項的紀錄排名、或是球隊的勝負關係，都使得整個遊戲的耐玩度大爲提高。

燃燒的野球系列從一代發展到現在的第三代，其間的過程可說是變化相當大。雖說其資料的統計能力沒有天生好手系列的好，但至少現在也有了一些（可累計球員此球季內的資料，但無法做統計排名）。更何況其聲光效果已做到如此之好，若能針對其操控性及資料統計（另出經理片及資料片）的能力加以改進，對於一直處於龍頭老大的天生好手系列（此系列耐玩度是很夠，但一向無華麗的外表吸引人），或許那一天還可演出“篡位記”呢！

代打者／徐昌隆


傳說中當邪神再度復活時
大地將面臨一場前所未有的浩劫
到底邪神是正!?是邪!?是善!?是惡!?
祂和聖者又有何關係？
LIN.
電腦休閒世界

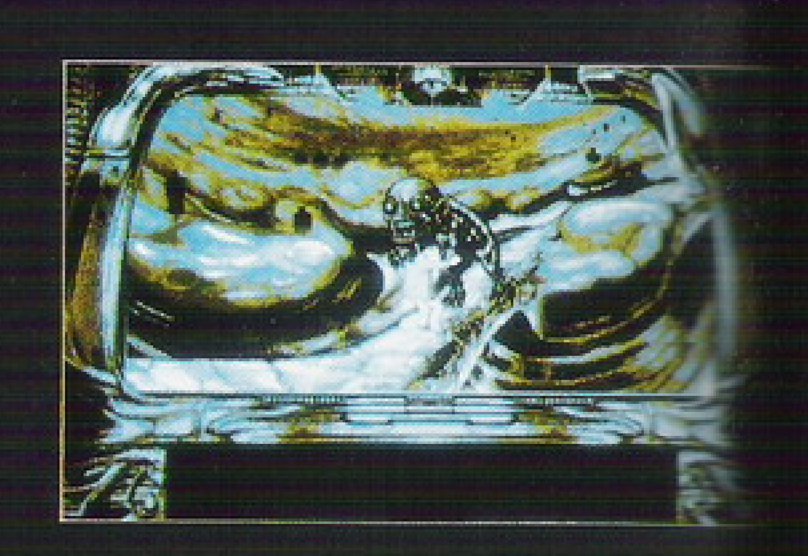

邪神傳說

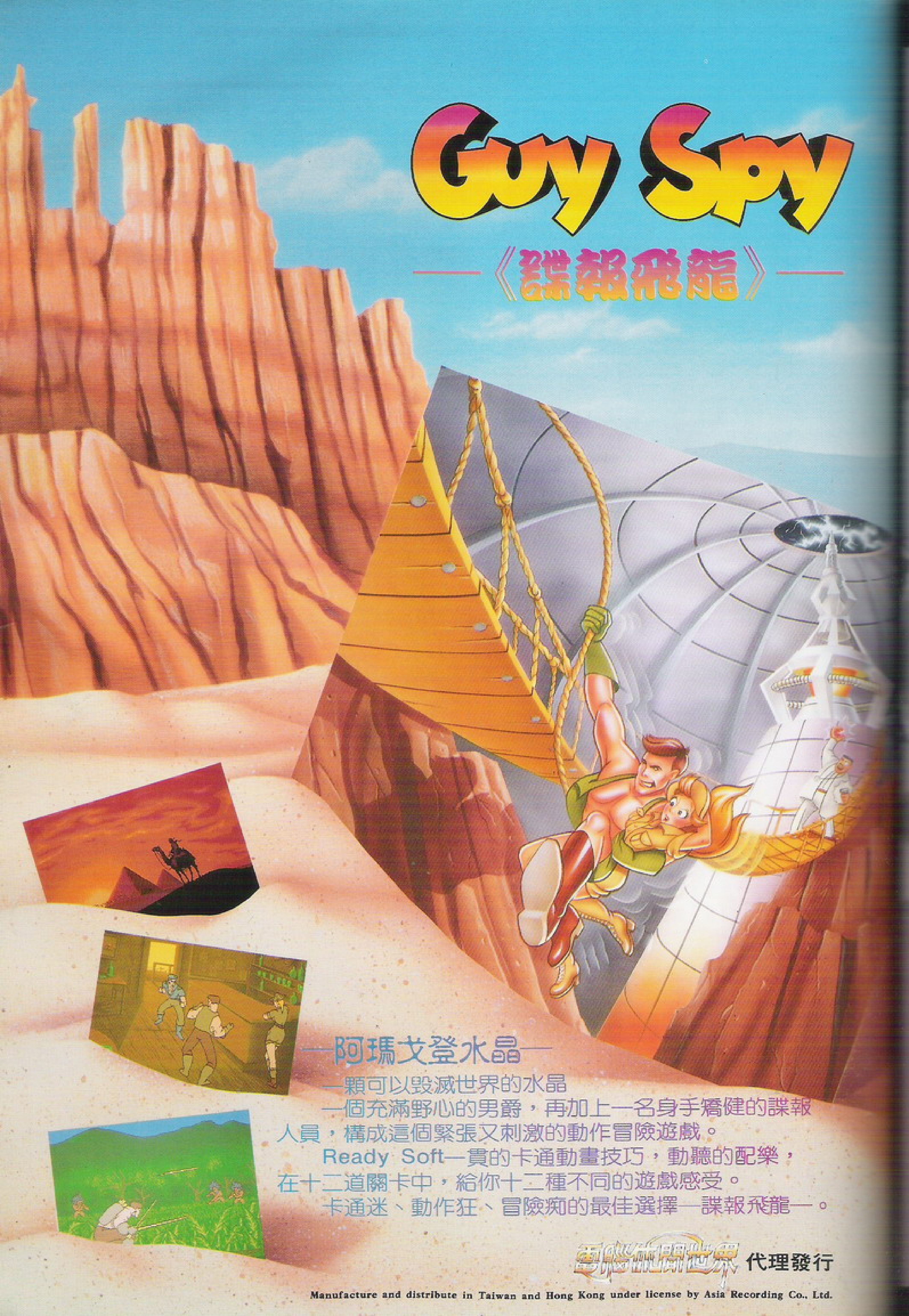
黑暗之蠱

DARKSEED

「不要！不要！啊………！」
邁克．道爾森汗流浹背從夢中醒來，
然而，剛才那場可怕的夢境，
仍歷歷在他的腦海中盤旋～
有隻鬼般爬蟲將東西移植他腦子……
而一股冥冥的力量將他不知不覺引到墓地旁的黑暗世界，
一個古老、垂死、令人毛骨悚然的文化，
一群噁心、變態、又醜陋的生物……

奧斯卡金像獎得主
電影〈異形〉的化粧造型師——H.R.GIGER
這次將在PCGAME的領域裡
帶您進入比〈異形〉更戰慄、詭異的黑暗世界
科幻、恐怖的冒險鉅作——黑暗之蠱




Guy Spy
《諜報飛龍》
—阿瑪戈登水晶—
一顆可以毀滅世界的水晶
一個充滿野心的男爵，再加上一名身手矯健的諜報人員，構成這個緊張又刺激的動作冒險遊戲。
Ready Soft一貫的卡通動畫技巧，動聽的配樂，在十二道關卡中，給你十二種不同的遊戲感受。
卡通迷、動作狂、冒險痴的最佳選擇—諜報飛龍—。
代理發行
Manufacture and distribute in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.

空前絕後

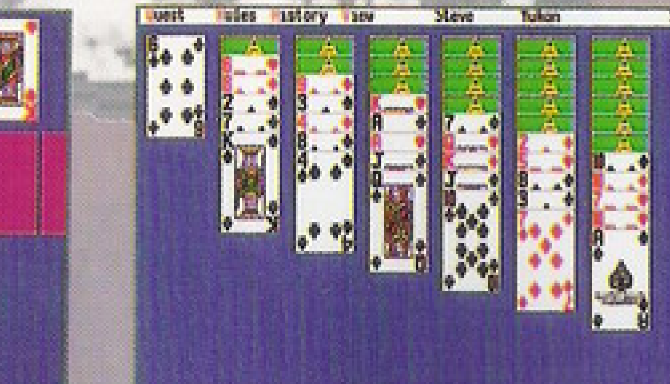
空前／首5000套送電腦休閒世界遊戲撲克牌乙副

絕後／集全球105種撲克遊戲於已身

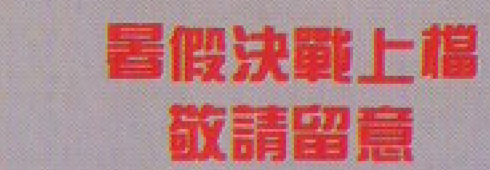
決戰撲克

Solitaire Journey

首度把全球撲克玩法
帶入空前絕後的境界
從規則簡單的撲克遊戲
到千變萬化的世界之旅
從個人的休閒養性
到全體的決戰撲克
將於炎熱的暑假
掀起瘋狂的決戰撲克風潮

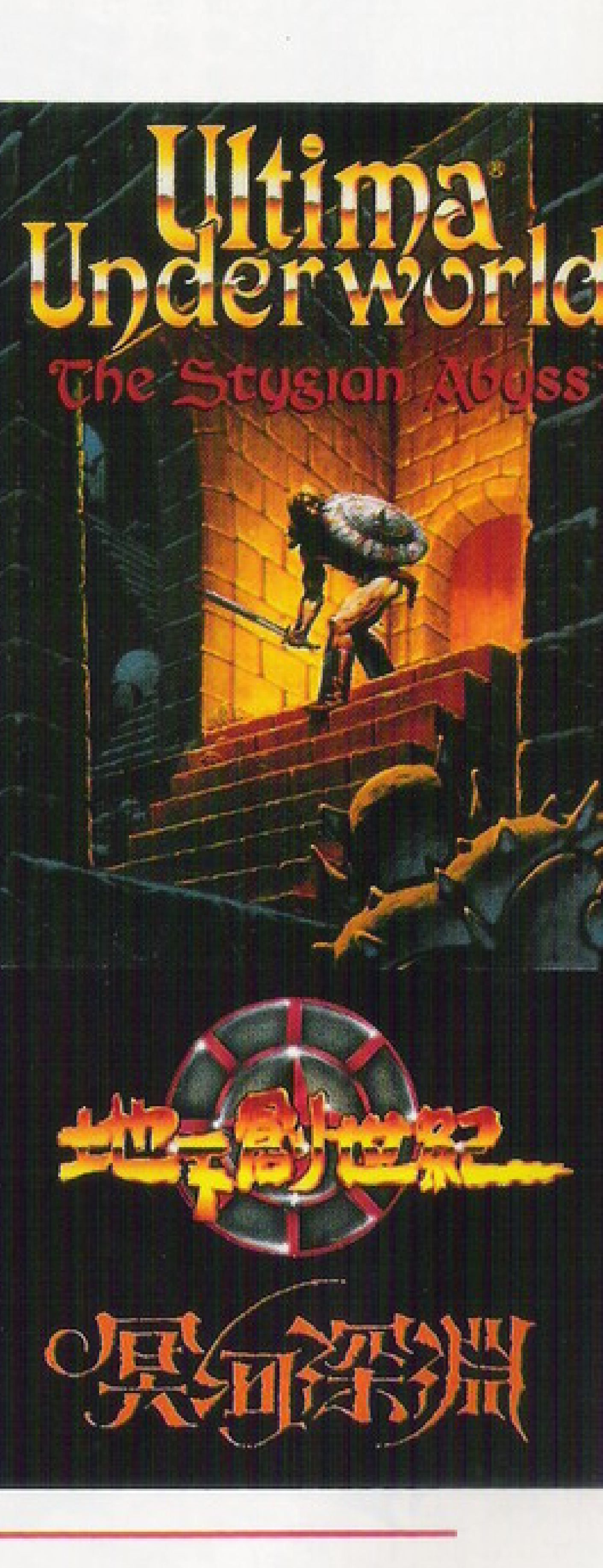


暑假決戰上檔
敬請留意



獨家代理發行

Manufacture and distribute in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.



正在万命製作 即將熱力發行

地下創世紀——冥河深淵

攻略單行本

創世紀7——黑月之門

軟體世界雜誌社為回應玩家讀者的熱情

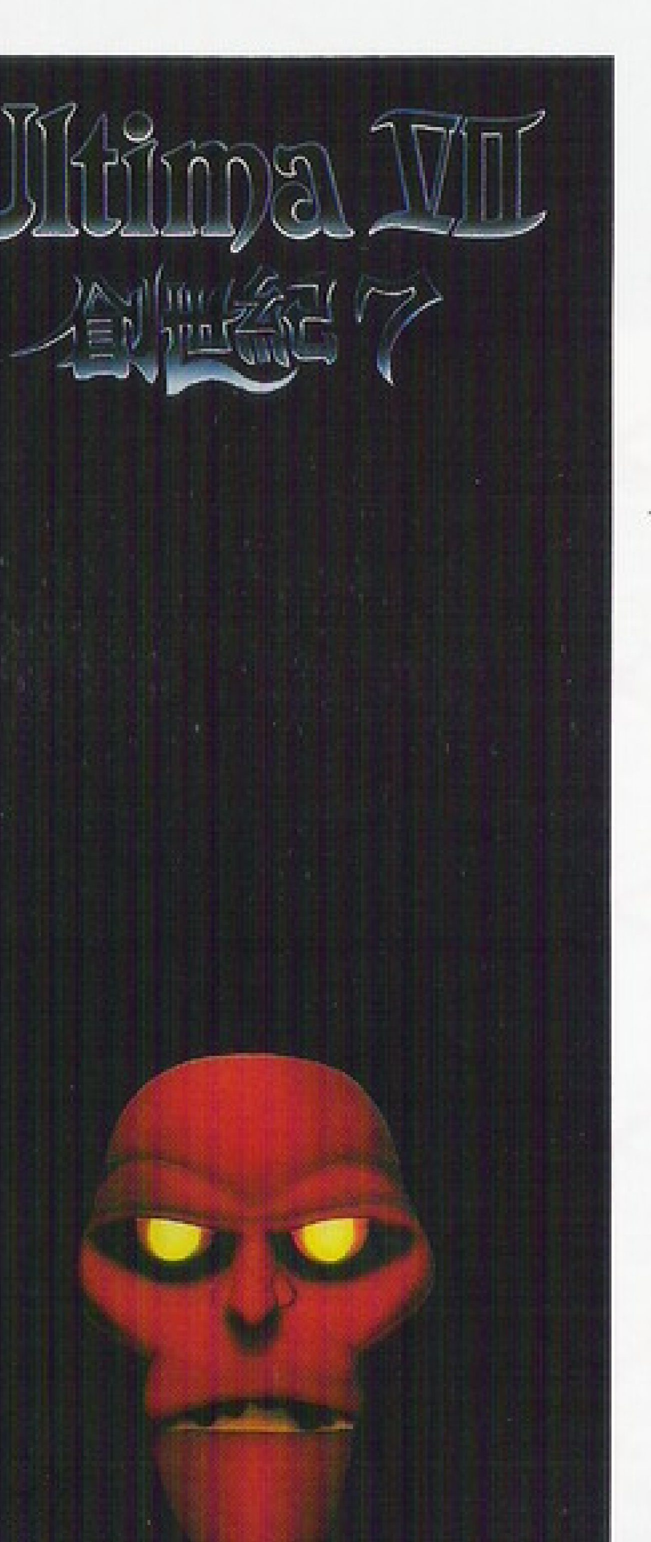
搶購熱度直線上升

魔法門Ⅲ、猴島小英雄2攻略單行本

不發則已 一發不可收拾

不鳴則已 一鳴驚人

軟體世界



SOFT WORLD 軟體世界 敬請拭目以待……

閒閒傷腦筋 紙上D計劃題外篇

在這層三角形的建築物中，共有64個三角形房間及 6 個傳送站，每個傳送站均有一怪物把關。男主角被困於31之位置中央，他必須利用手中僅一次發射能量的雷射槍打倒把守傳送站的怪物。事實上，在他四周共有 6 個缺口方向，但其中只有一個才是唯一能打中把守怪物的缺口，試問 a、b、c、d、e、f 各缺口中，哪一個缺口才是命中怪物的缺口？而被擊中的怪物究竟是 A、B、C、D、E、F 中的哪一位？（無須劃出路線圖）

請將答案寫在書末意見調查表「閒閒傷腦筋」答案欄中，寄回高雄市郵政28～34號信箱。

規則

1. 主角必須留在31號房間內射擊（原地）。
2. 射擊後雷射線速度能量均不變，並依直線前進，且
   a. 擊中反射牆時，可反射。
   b. 擊中角落時，則依該缺口出處之對邊方向沿直線前進。
   c. 擊中吸收牆時雷射能量被吸收。

吸收牆
反射牆

A B C D E F

a b c d e f

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 (31) 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

如何加大個人電腦傳統記憶體使用空間



一．前言

最近軟體程式快速蓬勃發展，而功能越來越強大的中文軟體推陳出新，陸續開發，以滿足使用者的需求。隨著應用軟體的複雜度越來越高，自然所需的記憶體空間也就越來越大，且在使用上常會有記憶體不足的現象發生。目前我們所使用之個人電腦，因受限於640K傳統記憶體的約束。（爲配合 MS-DOS 5.0 操作手冊上之解說，下文所述之『傳統記憶體空間』皆指640K而言，『主記憶體』則包含『延伸記憶體』之『總記憶體』的空間。）雖然目前市售 286 及 386 個人電腦主記憶體配置是 1MB（1024K）或以上，但在DOS4.0以下這些多出來的384K或以上之延伸記憶體卻很少被拿來使用，最多亦僅設定爲虛擬磁碟或有些電腦廠家將此區塊畫出，拿來當 CACHE 使用，以加快電腦程式之執行。在虛擬磁碟的使用上雖然速度稍微快些，但對記憶體不足之問題仍未解決，而且亦有諸多不便之處，萬一停了電、或忘了存檔，則所有辛苦都將化爲烏有，而白忙半天。因此，該384K以外的延伸記憶體就這樣給白白的浪費了。

二．構想來源

茲以筆者目前所使用的個人電腦來作說明。我的個人電腦是 80386-33 裝有 CACHE，速度很快，因延伸記憶體384K被畫爲 Shadow Ram 來使用，因此整部電腦實際只有640K的傳統記憶體空間可用。筆者習慣以 CIM#2（慧星二號）來做爲資料處理，但其主程式佔用記憶體非常的大（290K載入資料則超過300K）由 DOS → TRACER → MOUSE → ET2 → DAYI → CIM，則傳統記憶體的空間僅剩 30K 左右，此時電腦立刻顯示『記憶體空間不足』。爲解決這些記憶不足的問題，只好加

／王啓銘

裝一套『倚天 1.6 版』專供彗星二號使用。我猜想您個人電腦亦是如此吧！眞糟，是不是？或許您認爲裝個中文字型卡所有問題不就解決了？實際上並不完全如此。

其一：中文字型卡價格貴，基於經濟因素必須有所考量。

其二：複雜度越來越高的中文軟體其執行程式時所須佔的主記憶體空間將越來越大，在執行程式時還是會有主記憶體空間不足的問題存在。因此筆者認爲根本解決之道還是：①您的電腦 DOS 改用MS-DOS 5.0 版（除非您的電腦不用MS-DOS開機則另當別論）。②將 RAM 的主記憶體擴充爲 2MB 以上，則可將問題徹底解決。

由於DOS 5.0 提供HIMEM.SYS 及EMM386.EXE程式，對記憶體管理已做了相當大的突破改進，遂引起筆者高度興趣，欲一舉解決惱人的記憶體不足的問題。乃將原有 1024K 的主記憶體加上1MB RAM CARD後擴充爲 2MB（ 2048K ）。再透過 MS-DOS 5.0 CONFIG.SYS檔以DEVICE指令載入兩個記憶體管理程式，來達到擴充傳統記憶體的目的，而後再將模擬擴充記憶體畫出一個區塊來當作『倚天16×15字型卡』。結果使整個傳統記憶體多出約100K的空間，模擬擴充記憶體尙有448K空間【參閱附表四】，可支援擴充記憶體應用軟體。由於整個傳統記憶體所剩空間仍大，筆者將16× 15 1083字滿載入BUFFER內，如此雖使傳統記憶體減少 40K，但在作大量中文文書處理時在螢幕可獲高速率顯示之效果，眞是『爽』。



三．MS-DOS 5.0 特性略述

DOS 5.0 版最近才問世發行，因此目前使用者不多，且因DOS 4.0 前車之鑒，擁有者大多也採觀望態度，不敢貿然試用。最近敝公司各廠室添置一部32位元宏碁彩色電腦，DOS是使用 5.0 版，經試用後，其所佔用記憶體空間僅稍高於 DOS 3.3 （約高1.4K）但經改良的DOS 5.0 優點甚多於 DOS 3.3 ，尤其對記憶體管理已做了相當大的突破改進，除了能將 DOS 本身的一部份載入高層記憶區（ High Memory Area 簡稱 HMA ）之外還能藉著 DOS 5.0 本身所提供延伸記憶體（Extended Memory）及擴充記憶體（ Expanded Memory）的管理程式，將驅動程式、常駐程式載入上層記憶區，（Upper Memory Block 簡稱 UMB ）以保留更多傳統記憶體（Conventional Memory）的空間給越來越複雜的應用軟體及使用者使用。此外最可貴一點，它還可以將延伸記憶體（ XMS ）模擬爲擴充記憶體（ EMS ）支援擴充記憶體的應用程式及讓使用者有更彈性的記憶空間使用。但須透過 MS-DOS 5.0 所提供的兩個記憶體管理程式來達成：

爲使讀者更容易了解，上層記憶區（ UMB ）位置，容筆者在此稍作說明：

事實上在640K的傳統記憶體之後，還有從記憶體位址A0000 起到 FFFFF 共 384K，保留給硬體如：VIDEO RAM或ROM BIOS的位址使用，此部份我們稱之爲上層記憶區（ UPPER MEMORY BLOCK 簡稱 UMB ），在DOS 4.0 版以前程式無法在這裡執行；所以在過去的版本一提到記憶體空間時，並不將上層記憶區包含在內。

我們以下例簡圖來說明一下，傳統記憶體、上層記憶區及延伸記憶體間的位址關係：

1.HIMEM.SYS

HIMEM.SYS 是一個延伸記憶體，及高層記憶區的管理程式。

2.EM386.EXE

EM386.EXE是一種可在386以上的機器，將延伸記憶體模擬成擴充記憶體，並可使用 UMB 的部份，讓一些常駐程式，如DOSKEY、MOUSE 、ETKBINT 等載入上層記憶區來增加傳統記憶體的空間。

究竟以何種方式，讓我們能使得系統擁有最多的記憶體。

1. 對 286 以上擁有 1MB 以上記憶體的機器，可使用延伸記憶體（ XMS ），可選擇將MS-DOS載入 HMA 或可利用HIMEM.SYS 管理程式來當作『倚天中文字型卡』減輕硬碟負擔，增加硬碟的壽命。

例如您可以在CONFIG.SYS下達：

DEVICE=C：\DOS\HIMEM.SYS（請按您自己的路徑設定）

DOS=HIGH或倚天中文字型卡設定，請【參閱 表三】

2.對 386 以上擁有 1MB 以上記憶體的機器，可利用HIMEM.SYS 及EMM386.EXE管理程式，選擇：

①將延伸記憶體模擬成擴充記憶體，以執行支援擴充記憶體的程式。

例如您可以在CONFIG.SYS下達：

DEVICE=C：\DOS\EMM386.EXE RAM

②在EMM386.EXE加上參數RAM 可在使用擴充記憶體的同時，設定使用 UMB ，然後將常駐程式載入 UMB ，（上層記憶區）以增加傳統記憶體空間。

例如您可以在CONFIG.SYS下達：

1.DEVICE=C：\DOS\HIMEM.SYS
2.DOS=HIGH，UMB
3.DEVICE=C：\DOS\EMM386.EXE RAM
4.倚天中文字型卡設定。

請【參閱 表三】

註：若將 384 延伸記憶體設爲字型卡，將無記憶空間再設 UMB 。

③當然可在EMM386.EXE之後加上參數 NOEMS ，變成延伸記憶體型態（ XMS ），即不使用擴充記憶體（ EMS ） UMB 亦可設定使用。

例如您可以在CONFIG.SYS下達：

1.DEVICE=C：\DOS\HIMEM.SYS
2.DOS=HIGH，UMB
3.DEVICE=C：\DOS\EMM386.EXE NOEMS

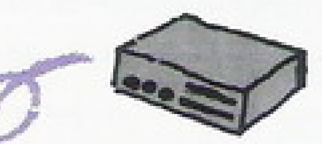
④ UMB 設定妥後，您就可以在AUTOEXEC.BAT的檔內以LH指令將常駐程式載入。

例如您可以在AUTOEXEC.BAT下達：

1.LH C：\MOUSE\MOUSE.SYS
2.LH C：\DOS\DOSKEY

⑤如果您的機器是 386 以上，不管廠家有無將延伸記憶體設爲 CACHE 使用，筆者建議您最好去買一組1MB RAM 卡裝上，讓您的電腦主記憶擴充爲2048MB如此便有足夠空間設定使用 UMB 及字型卡，此後您的電腦再也無須辛苦的往返硬碟去搜取16×15的字型，減少硬碟磨損，且尚有很寬廣記憶空間供您發揮，豈不一舉數得。

以上僅以簡單重點介紹，詳細請參閱 MS-DOS 5.0 操作手冊。



四．硬碟安裝

目前市售 MS-DOS 5.0 有兩種版本，一是授權國內硬體廠商，隨機附贈的 OEM 版本。另一種則是Upgrade Kit 版本。筆者手上的版本即爲後述的這一種。

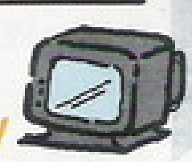
OEM 版本的安裝方法很簡單，只要在 A >後鍵入 SETUP 按下 ENTER 則電腦馬上開始幫您安裝，只要依指示放入DISK 1 然後再依指示取出DISK1換上 DISK 2 在螢幕上會顯示 100 % COMPLETED 即表示100%安裝完成。

Upgrade Kit 版本，它無法直接拿來開機，必須先安裝在軟碟上，（安裝方法類似OEM 版本）然後再把軟碟的程式COPY到硬碟上，之後再於A>後鍵入SYS C：ENTER 即安裝完成。由於事關硬碟資料安全，安裝前應詳閱 MS-DOS 5.0 使用手冊。

附註

一．安裝 MS-DOS 5.0 入硬碟時，爲避免因程式執行產生一些不正常的現象，建議您將載入的常駐程式及中文系統先行釋放掉。

二．在安裝過程MS-DOS 5.0 會幫您將 CONFIG.SYS 及AUTOEXEC.BAT兩個執行檔改成CONFIG.OLD及AUTOEXEC.OLD。俟安裝完成後，您再將必要的 執行程式逐一寫回。可參閱【表一～表三】



五．程式設定方法與說明

DOS 內有兩個特殊檔案，一個叫做AUTOEXEC.BAT檔、另一個叫做CONFIG.SYS當開機時系統會到開機磁碟的根目錄裡尋找這兩個檔案，來自動執行命令及驅動系統架構的設定工作。若沒有設定這兩個檔，系統會以預設值，（即系統標準配備值）來開機。

因爲接著我們必需開啓這兩個檔來編修指命，所以在此順便提一下。您可以利用MS-DOS5.0 所提供的編輯程式EDIT來進行編修工作，這是一個嶄新的全螢幕文書編輯程式，可以用來處理一般書信、文件或程式編輯作業。（請參閱MS-DOS 5.0操作手冊）。或以您較熟悉的PEII來編修。

1. CONFIG.SYS 檔：【參閱附表一】

第一行：是利用 SHELL 命令來增加 COMMAND.COM 所需的環境區塊大小。所設的參數值若太小，電腦會有〞OUT OF ENVIRONMENT SPACE〞（環境參數空間不夠）的錯誤訊息出現。一般而言 此值皆設512BY，TES。若仍會有如上訊息出現，請加大參數值。

第二行：設定電腦一次所能開啓的檔案數目，若 FILES參數值太小，螢幕會顯示〞TOO MANY FILES ARE OPEN〞的錯誤訊息，若 FILES參數值得的太大將則浪費傳統記憶空間。一般以 FILES =30左右就夠了。

第三行：設定暫存區的數目，以 512 個位元組爲單位來劃分一個緩衝區。若區塊數設得太多，會延長 DOS 讀取作動時間。一般以參數值20爲恰當。

第四行：記憶體的順序，以避免兩個程式同時用到同樣的一個位址。

第五行：讓 DOS 的一部份程式載入高層記憶區（42.9K），過多會自動流回傳統記憶體內（13.4K），及設定使用上層區（UMB）。請參考【附表四】第四行及最末一行。

第六行：依筆者之需要，全部將所有的延伸記憶體設爲『擴充記憶體』及可使用『上層記憶體』。若只用延伸記憶體則將，參數 RAM 改爲 NOEMS 則表示不使用擴充記憶體。

第七行：REMARK不用。

第八行：利用DEVICEHIGH指命，將指定的驅動程式，載入上層記憶區，以增加傳統記憶體空間。並從第六行的1024K 延伸記憶體畫出一個384K的區塊來模擬成一部磁碟機，用來存放『倚天16×15中文字型』。每個單位磁區是256 BYTES。

第九行：本程式於開機時被讀入，顯示MS-DOS 5.0 版本對照表於螢幕上。

2. AUTOEXEC.BAT 檔：【參閱附表二】

第三行：系統自設。

第四行：系統自設，功能與P-CSHELL類似，可配合 MOUSE 使用。詳細請參閱 MS-DOS 5.0 使用手冊。

第五行：將路徑設到您的模擬字型卡的目的磁碟。筆者是使用〞E〞，請依個人確實的虛擬磁碟機代號設定。

第六行：APPEND亦應指到〞E〞。請參考筆者所設。

第七行：利用〞LH〞常駐指令將DOSKEY載入上層記憶區。

第八行：防毒系統程式，若上層記憶區尚餘有空間，可以考慮以如上方法載入。

第九行：利用〞LH〞常駐指令將 MOUSE 載入上層記憶區。

3. ET.BAT 檔：【參閱附表三】

本批次檔發表於第三波1991.10 P.141～144 作者：王乾明先生。茲摘錄要點說明於後：

第一行：以下命令不顯示。

第二行：將舊的路徑載入變數中。

第三行：將舊的APPEND載入變數中。

第四行：如虛擬磁碟中沒有STDFONTS.15 之檔案，則由 C：\ET\WORD\子目錄中拷貝進入〞E〞虛擬磁碟中。依各人所設之代號更正。如此設定，如果第二次進入中文系統時只要虛擬磁碟未被用到，則可不必再拷貝字型檔到虛擬磁碟中。

第五行：重新設定 DOS 搜尋路徑。

第六行：重新設定APPEND。

第八行：將 DOS 轉進ET子目錄。

第十行：設定執行倚天系統。

第十一行：載入注音輸入法。依各人使用習慣可以載入倉頡或其他。

第十三行：將倚天注音鍵盤轉換爲大千注音鍵盤。若您的鍵盤爲 IBM，此行指令應改爲ETKBM IBM。

第十五行～第十八行：係將路

徑及APPEND回復爲原設定。

第廿行：使用『大易中文輸入法』。

注意事項

1.本程式使用於『倚天飛碟四號』，使用倚天3.0 者請參照使用手冊修改。

2.在根目錄或在 ET2 下建立一子目錄 C ：\WORD\ 或 C ：\ET2\WORD\，然後確實將 ET2 檔內的S-TDFONTS.15字型檔（倚天系統之16×15字型檔）移到所設之子目錄中，接著再將 ET2 檔內的 STDFONTS.15 RENAME爲 STDFONTS.XX 。否則雖可正常執行『倚天中文系統』，但這些在螢幕上所看到的16×15字型並不是來自『虛擬磁碟』，而是從 ET2 目錄內抓取的。因此務必注意此點。

3.請於AUTOEXEC.BAT檔中設定 DOS 搜尋路徑指到存有APPEND之子目錄中或將 DOS 之 APPEND.EXE COPY到硬碟的根目錄中，否則無法執行APP-END 之指令，將造成設定失敗。

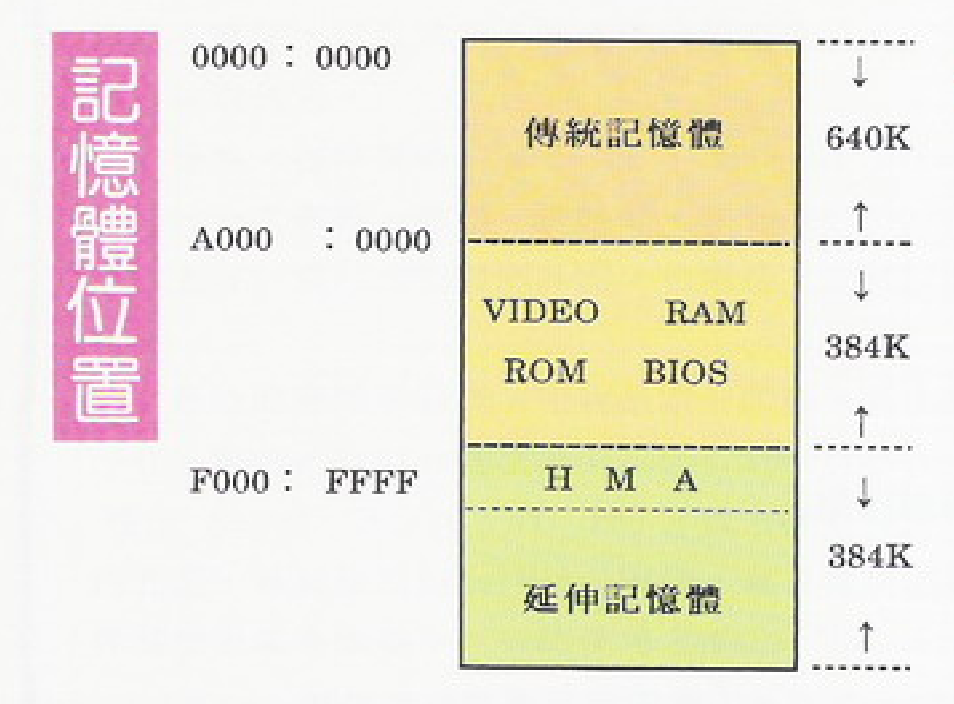
4.虛擬磁碟機代號 E ：請依各人所設之代號更正。

六．結論

一．未使用 MS-DOS 5.0以前，筆者電腦由 DOS 進入 ET2 時因傳統記憶體空間不夠大而被迫必須改裝一套『倚天 1.6 版』才能配合使用『彗星二號』系統。現在筆者經以如上所介紹之方法重設系統後，進入倚天 2.2 版，我們的傳統記憶體空間由 296368 BYTES 增加到現在的397584 BYTES，足足增加了100K的傳統記憶體空間，而且還有 458752 BYTES EMS MEMORY足可支援我們的系統使用。【請參閱表四】。

二．本設定最大的優點是把主記憶體由原來的1024K 加1MB RAM 的延伸記憶體，使主記憶體擴充爲 2048K 而後再從 1024K 的延伸記憶體畫出384K區塊來模擬成『倚天字型卡』加速字型的存取，從此電腦無需辛苦往返硬碟讀取，自然延長了硬碟的壽命。

三．以上介紹若有缺失，敬請不吝指教。謝謝。



這 384K 就是我們所說的上層記憶區（利用EMM386將延伸記憶體對應過來）

（U M B）

1. 可利用高層記憶體管理程式載入部份 DOS程式。（HMA）

2. 此區塊可以模擬成 XMS 及 EMS

【附表一】 CONFIG.SYS 檔

```
shell=c:  \command.com  /c: 512  /p
files=30
buffers=20
device=c:  \dos\himem.sys
dos=high ， umb
device=c:  \dos\emm386.exe   1024   ram
rem  device=c: \dos\smartdrv.sys   448/A
devicehigh=c:   \dos\ramdrive.sys  384   256/A
devicehigh=c:  \dos\setver.exe
rem  device=c:  \et\etinit.sys
```

【附表二】 AUTOEXEC.BAT 檔

```
 1 @echo   off
 2 prompt    $p$g
 3 SET  TEMP=C:  \DOS
 4 rem  C: \DOS\DOSSHELL
 5 path=c:    \; c: \batch; c: \dos; c:   \pe2;
        c:  \dayi;  c:   \cim;  d: \; e:  \
 6 append=c:    \; c:  \et;  c:  \
 7 LH    c: \dos\doskey
 8 jys\tracer     p
 9 LH    c:  \mouse\imouse
10 protect
11 echo on
12 date
13 time
14 cls
15 echo   off
```

【附表三】 ET.BAT 檔

```
1 echo  off
2 @set   oldpath=%path%
3 @set   oldappend=%append%
4 @if  not  exist  e: stdfonts.15   copy  c:   \et\word\stdfonts.15  e:   > nul
5 @path  e: \; c:  \et;  %path%
6 @append  e: \%append%
7 @etkbint
8 @cd\et
9 rem   @et/l16: 1083/b16: 1/l:  0/b: 1  %1   %2
10 @et
11 @etinmd/pn=phonetic.tab  , xusrpn.tbl
12 @etctl/p:  p0
13 @etkbm   dachen
14 @cd\
15 @path  %oldpath%
16 @append  %oldappend%
17 @set    oldpath=
18 @set    oldappend=
19 cd\dayi
20 daet
```

註：左列之序號係供編修說明之參考，編修程式時請勿寫入。

PS── 若您使用的是震漢中文系統，請不要把XMS模擬成 E-MS，震漢會把字型載入 XMS，如果再把震漢主程式放進 UMB，則可讓中文系統占主記憶體OK，詳情請參閱震漢中文使用手冊。

【附表四】

C: \MEM/C

Conventional Memory ：【傳統記憶體各檔案所佔用記憶體空間】

Name	Size in Decimal	
MSDOS	13696	(13.4K)
HIMEM	1184	(1.2K)
EMM386	8400	(8.2K)
COMMAND	2880	(2.8K)
PROTECT	480	(0.5K)
APPEND	9024	(8.8K)
ET	164688	(160.8K)
ETINMD	38080	(37.2K)
DAET	18592	(18.2K)
FREE	64	(0.1K)
FREE	144	(0.1K)
FREE	397776	(388.5K)

Total FREE ：397984 (388.7K)

Upper Memory ：【上層記憶各檔案所佔用記憶體空間】

Name	Size in Decimal	
SYSTEM	163840	(160.0K)
DAETS	816	(0.8K)
RAMDRIVE	1232	(1.2K)
SETVER	400	(0.4K)
DOSKEY	4128	(4.0K)
IMOUSE	11776	(11.5K)
ETKBINT	2784	(2.7K)
FREES	11456	(11.2K)

Total FREE : 11456 (11.2K)

Total bytes available to pyograms (Conventional+Upper) : 409440 (399.8K)

Largest executable progarm size : 397584 (388.3K)

Largest available upper memory block : 11456 (11.2K)

1245184 bytes total EMS memory

458752 bytes free EMS memory

```
1048576  bytes  total  contiguous  extended  memory
      0  bytes  available  contiguous  extended  memory
      0  bytes  available  XMS  memory
         MS-DOS  resident  in  High  Memory  Area
```
【部份 MS-DOS 駐入高層記憶區】

附註

倚天中文 3.0 版將原來的主程式（ ET.COM ）拆開，也就是將印表機驅動程式獨立出來，且為了因應不同需要，印表機驅動程式也分為 9 針印表機驅動程式（ PR9D ）、24針印表機驅動程式（ PR24D ）、雷射印表機驅動程式（ PRLSR ）三種，使用者可依需要自行選擇載入。另外有關輸入法驅動程式，若是您的電腦有XMS記憶體，則新版的輸入法 TABLE 也會自動上載到XMS記憶體裏，可節省您的傳統記憶體空間，其餘有關倚天中文 3.0 版的功能與設定問題，請自行查閱相關資料。

本作承蒙洪景耀、黃國益、蔡武憲諸兄之協助與鼓勵得以順利出稿謹此致謝

在第39期之硬體世界中，Crazy Jong先生之大作：電腦金嗓獎，有些可議之處須更正。

P.109 中作者推薦CM-300加上 MPU-IPC 。MPU-IPC 是 MPU-401 之增強版，功能當然較好，但若只是用來玩GAME， MPU-401 已是綽綽有餘。

Crazy Jong先生又提到 MT-32 和CM-32L不符合 MPC ，這又如何說起呢？ MPC 在硬體規格方面是針對CD-ROM及音效卡，和Roland的MIDI音源器根本扯不上關係。說實話，雖然 MPU-401 這個MIDI界面並不算好，但以其眾多的支援軟體而言（ MS Windows 亦有支援它），在短時間內仍難有新的標準足以取代它。

另外，在同頁中： MPU-IPC 、 MPU-401 、 Prospectrum 應為 MPU-IPC 、 MPU-401 、Pro Audio Spectrum之筆誤。值得一提的是，像Sound Blaster Pro 這類標榜有CD-ROM界面的，其實只是音效卡加上SCSI或AT-BUS控制界面，和電腦上之SCSI或AT-BUS硬碟控制卡並沒什麼兩樣，不用想得太複雜。

最近的音效卡領域，可說是眾卡閃耀，新卡紛紛推出。 Creative Labs推出Sound Blaster Pro II，Media Vision推出Pro Audio Spectrum16，MediaSonic推出Sound Commander Gold，AzTech 推出 Sound Galzxy NX Pro。以上都是採用 YAMAHA 262 Stereo Chip的新一代產品。至於國內方面，祥銳推出LaserWave Plus，銳泉推出波霸卡，勁益將推出 Golden Sound Pro III，軟體世界將推出魔奇金霸卡。有的使用 YAMAHA 262 Stereo Chip，有的使用 YAMAHA 3812 Chip，這就得依讀者需要自行選擇了。不過，根據筆者手頭上的資料，以國內方面的功能較好，相容性較廣。在此順便透露一點，YAMAHA將有新的16bit Stereo DAC 推出，確定日期筆者就不清楚了。

／DONNY

硬體世界更正啓事

電腦"活"性化?!

多媒體系列報導一

相信各位讀者在這半年多來多多少少皆曾耳聞**多媒體(Multi-Media)**這個名詞, 大家也都說在90年代將是多媒體時代, 所以如果各位讀者仍對此陌生, 且不知如何將你的個人電腦(PC)變成一台**多媒體電腦(Multimedia PC)，那可真是浪費了您的 "好影伴"！**

多媒體的意義很多, 如: 音訊、動畫、文字圖形、影像、音訊、視訊… 等, 皆包含於其中, 但基本上可將其分成**視訊與音訊**上的變化為最大, 因篇幅有限, 今天只以視訊部分之介面卡做一個簡單的介紹: 各位如果注意到,最近在市場上有許多和視訊相關的介面卡出現, 如影霸卡、視訊轉換卡、影像介面卡… 等, 但如細分**可分成三類:**

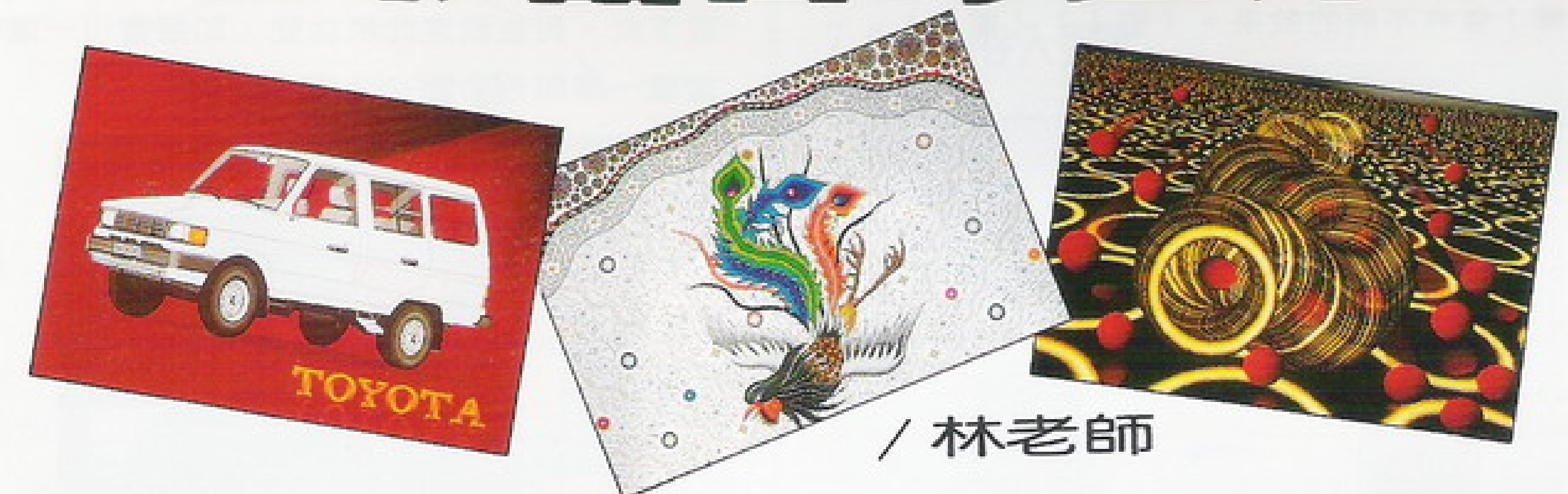
第1類為只可接受Video 訊號的介面卡, 它可以讓你的顯示器搖身一變而成為電視, 在DOS 的環境下直接收看來自天線、錄影機、雷射碟影機(LD)及V8攝影機的影像, 如此一來, 你就馬上現賺一台電視, 但市場上有部份廠商為降低成本將Tuner之零件省去, 所以會有**附Tuner**即可直接接天線及選台之功能(和電視完全相同)及**未附Tuner**即無法接天線亦沒有選台之功能(假電視)的分別, 消費者購買時應分辨清楚。

第2類則是除了擁有第一類卡的所有功能外,它還可以捕捉任何您所喜愛的畫面(單格畫面), 截取下來後, 可做修改、編輯、格式轉換… 等功能, 另外值得一提的是它可在Windows3.0(中、英文版) 及3.1 版上直接顯示畫面, 因此使用上十分方便, 即使在執行其他程式時, 你亦可開一個視窗看你想要看的影像 (TV, VCR, LD, V8..等), 且因為Windows 軟體的特性, 欲**開啟的視窗可做任意放大、縮小或搬移的動作, 另外有關畫面的明暗、對比、彩度… 等, 皆可做對談式調整**, 在擴充性上, 如再搭配Tuner 卡便可在電腦上直接接聲源輸出及電視選台之功能, 或接上VGA to TV的卡, 亦可將您的傑作輸出至電視或錄影帶上, 是目前**眾多視訊的介面卡中功能與價格效率最高的一片介面卡, 但市場上因各家所附之軟體良莠不齊, 而軟體在此項產品所佔之地位又非常重要, 一定要睜大眼睛認清所附軟體才不會因小失大。**

第3類除了擁有第二類的所有功能外, 它可截取的是一段動態的影像和聲音, 但因為到目前為止, 除國外原裝進口外, 國內廠商在硬體及軟體上皆仍有一些未能解決的問題,且價格昂貴, 所以在市場上仍屬未成熟之產品。

在這三類卡的比較上, 第一類介面卡價格上雖較低, 但因其只可做單純的收視工作, 所以其經濟價值較不高, 所以目前**在市場上較被看好的即是第2類產品**, 因其不但可用於家庭娛樂, 更可用於教學、展示… 等, 端看個人如何運用, 最後再提醒您一次, 市場上有許多廠商售出許多規格或品質不一的視訊卡, **筆者建議消費者在購買時一定要在功能及品質上多加比較, 千萬別為了省一點錢而功虧一簣,** 不管您是專業的玩家或是業餘的使用者都期望您能夠很順利搭上多媒體的列車, 且能善用您的電腦, 讓您的電腦**"活"**性化。

色彩語言的狂奔

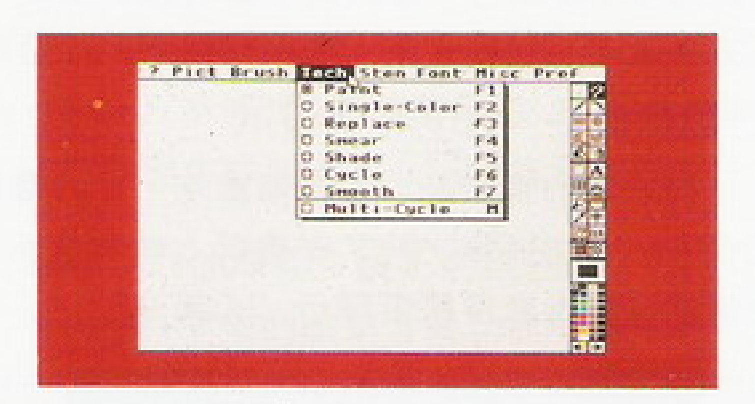


/ 林老師

在上期中我們的課程提到了DP II的功能選單，〝?〞選單、Pict圖形功能選單、Brush畫筆功能選單，接著我們來看看其他的功能選單……。

Techniques 技巧功能選擇

在這個功能選單中共有8項主功能，在每一項後面的英文字母是功能鍵，所以當你不想用滑鼠去選擇功能指令時，便可以按鍵盤上的功能鍵代替，以下分別介紹。要注意！要使用本功能時，你必須先用剪取一個筆刷畫筆。（圖1）



1. Paint—正常畫出

此須功能爲DP II自動設定功能，可以使用選取的工具、顏色……做正常性繪圖。

2. Single-Color—單一顏色

選用這項功能可以選用單一色彩來繪圖，先用剪貼工具剪取一個畫筆，再選用定項功能，該畫筆圖形便可以用單色來表現（圖2）



圖2. Single-Color單色功能

3. Replace—取代

如果你所剪取的畫筆是以〞透過底色選取〞方式來剪取，也就是說不包含底色方式，那麼畫筆的底色就變成透明了，如果你想使剪取的筆刷包括底色一起剪取的話選擇定項功能，便可達到定樣的效果。（圖3）



圖3. Replace取代功能



4. Smear 一塗抹功能

這項功能可以使顏色以混合方式表現，就像用手在畫紙上來回塗抹一樣。配合不同的畫筆；會有不同的效果。（圖 4 ）（圖 5 ）

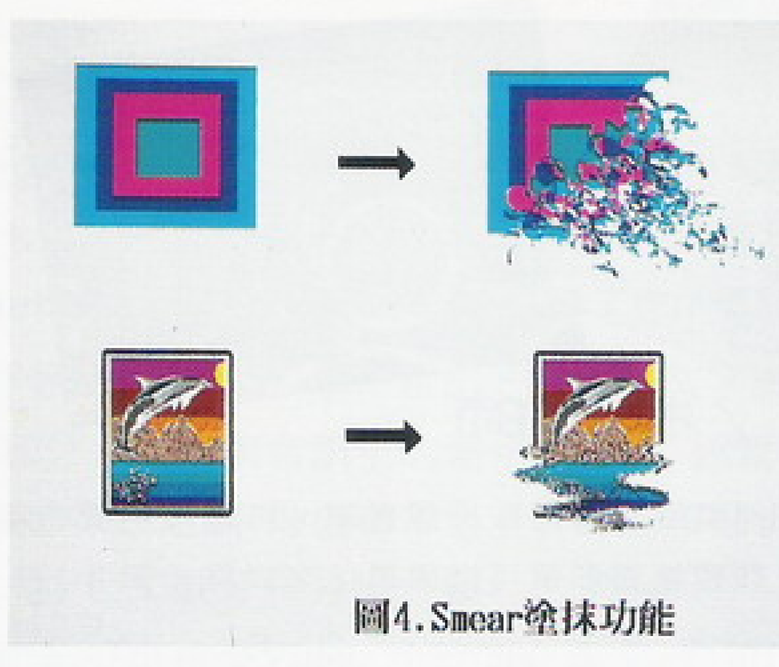
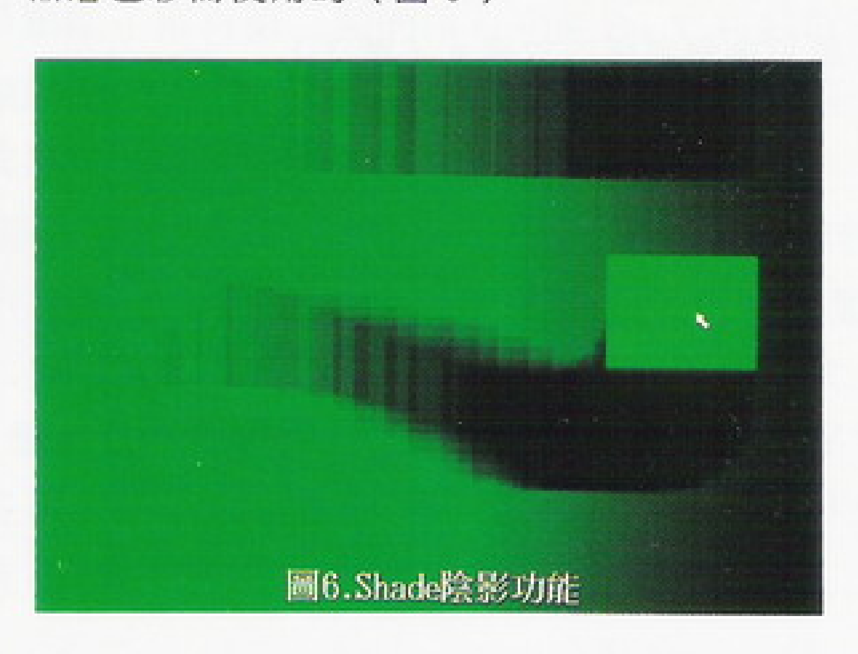

圖4.Smear塗抹功能


圖5.Smera功能應用

5. Shade 一陰影功能

利用 Shade 功能可以在漸層的畫面中製造出陰影的效果類似透明功能，但此功能是針對漸層色彩而使用的（圖 6 ）


圖6.Shade陰影功能

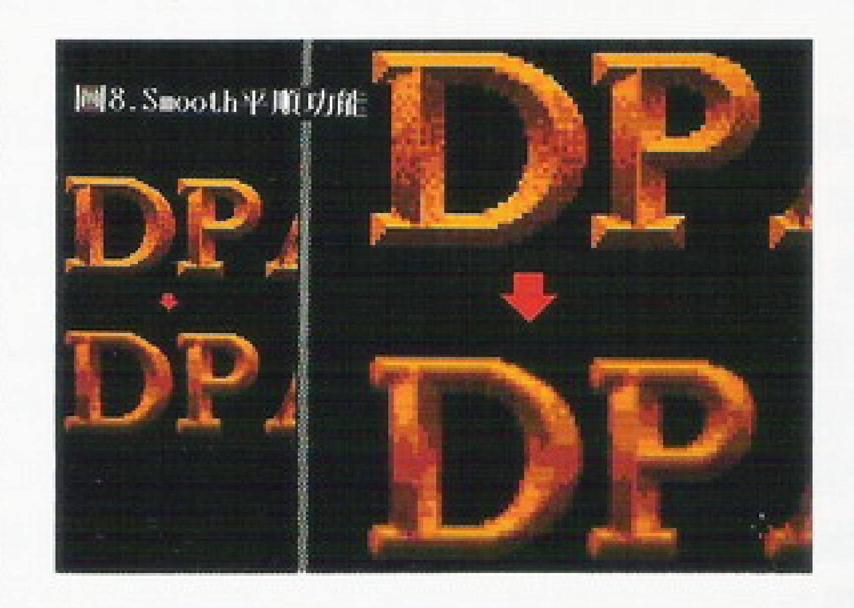
6. Cycle 一依序顯示色彩

如果你的色盤中有漸層色組，那麼選擇該組中的任一色在畫面上畫出再使用剪貼工具剪取下來，然後設定此項功能，即每畫出一筆便循環一個顏色功能。（圖 7 ）


圖7.Cycle依序循環功能

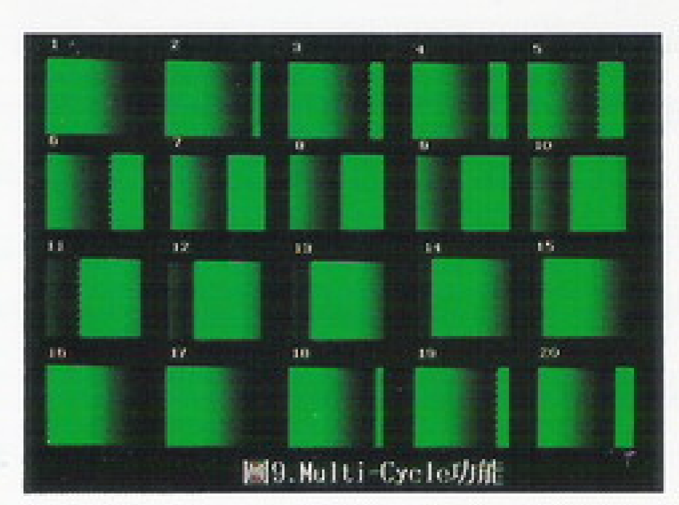
7.Smooth一平順功能

利用Smooth功能可將圖形的鋸齒邊修齊使之柔和。（圖 8 ）


圖8.Smooth平順功能

8. Multi-cycle 一多色依序顯示

如果你的畫筆是一個漸層畫筆，你的畫筆配合 Cycle 功能後，除了在畫紙上做循環外，畫筆本身亦做漸層循環顯示。（圖 9 ）


圖9.Multi-Cycle功能



型版功能選單

※本功能在1024× 768 的模式下無法使用※

這個功能選單中共含 8 個主功能，主要針對色彩或某一區域圖形做色彩保護、型版遮罩的功能，以下一一介紹。

1. Stencil 一型版開關

選擇型版保護的作用與不作用。

2. Make 一型版製作

選擇此項出現型版選單（圖10）呼叫出選單後，此鎖定顏色方式將某一顏色所畫出的區域做保護，在選單中該色彩即被加上黑色小標記，而該色彩即被保護，無法再上其他的色彩，對所有動作皆不做反應，在選單中再度選擇該色彩即取消此設定，或選擇 Clear 鈕全部消除，Invert 爲將原被保護的色彩反轉爲不保護，一切設定完畢後選定 Make 鈕即完成設定。

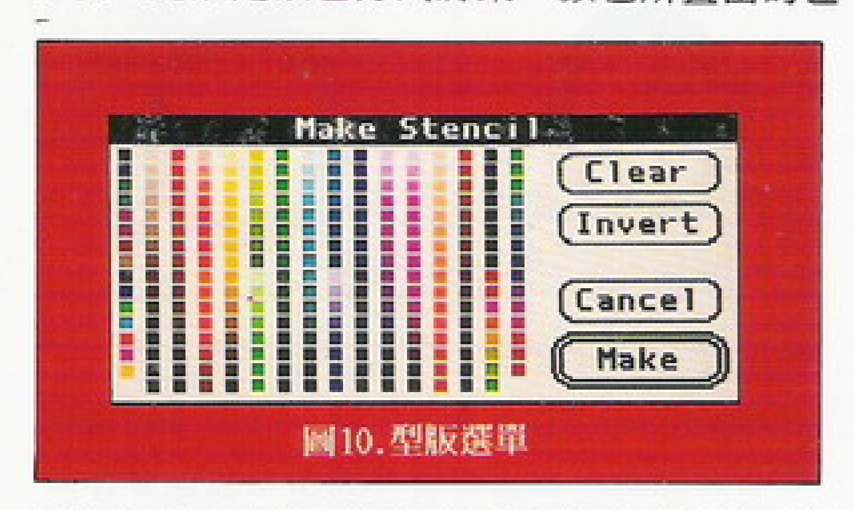


圖10. 型版選單

3. Lock-Foreground 一鎖定前景色

須配合下面的固定背景功能使用；利用此項功能，便可使以前景色畫出的圖立即被保護起來，不被後來的功作所影響。

4. Reverse 一反轉

將原來被保護的色彩或區域圖形反轉爲不保護。

5. Discard一取消

取消目前所有型版設定。

6. Load一載入型版

DP II 只接受＊SBM 之檔案格式的型版圖形。

7. Save一存入型版

DP II 以*SBM之檔案格式存入型版，尤其是字型版，由於製作極爲不易，若下次須再運用，則可將之存入，往後再叫出使用。

8. Background 一鎖定背景

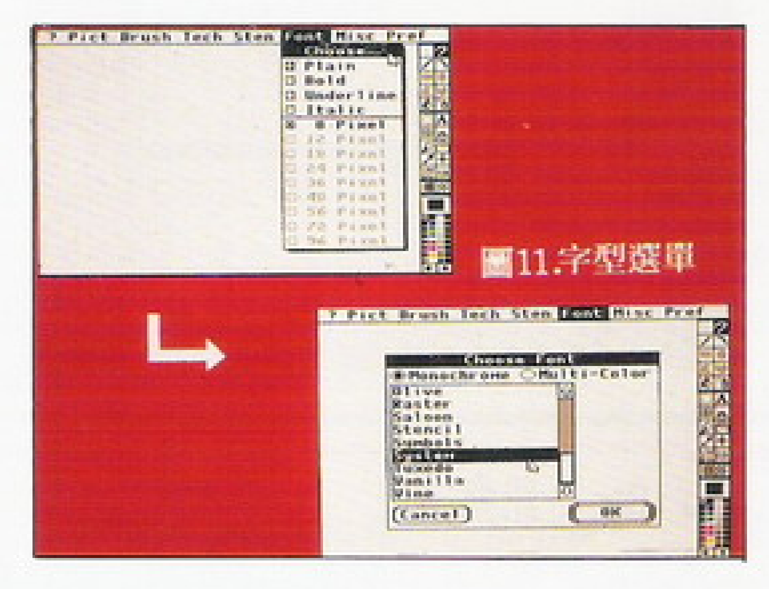


文字功能選單

在目前的DP II 版本，提供多種英文字型，包含了兩套彩色字型，在Font功能選單中共包含了 5 項主功能。

1. Choose一選擇字型

選擇此項則出現字型選單（圖11），包含單色字型、彩色字型兩項。


圖11. 字型選單

2. Plain一正常字體

3. Bold一加粗字體

4. Vnderline 一加底線

5. Italic一義大利斜體

在文字功能選單中最下方爲文字之原始點數，不同字型有不同的大小點數，有些並提供多種點以供選擇。



圖12.DPII文字功能

Misc
雜項功能選單

在這個功能選單中集合了一些較特殊功能輔助，在每一項功能被選定後，該項前面方格即被標註，其後爲功能鍵，而標註了〞◆〞記號表示有副選單，只要按住主功能後便會出現，拖曳滑鼠而選定副功能表中的指令即可。（圖13）



圖13.Misc.雜項功能選單

1. Info Bar —訊息選單

選定此項後，則在螢幕下方出現一列訊息選單，提供了繪圖技巧模式，座標、色彩、型版、透明、修齊、上色等作用的訊息。（圖14）



圖14.訊息選單

2. Coordinates —座標功能

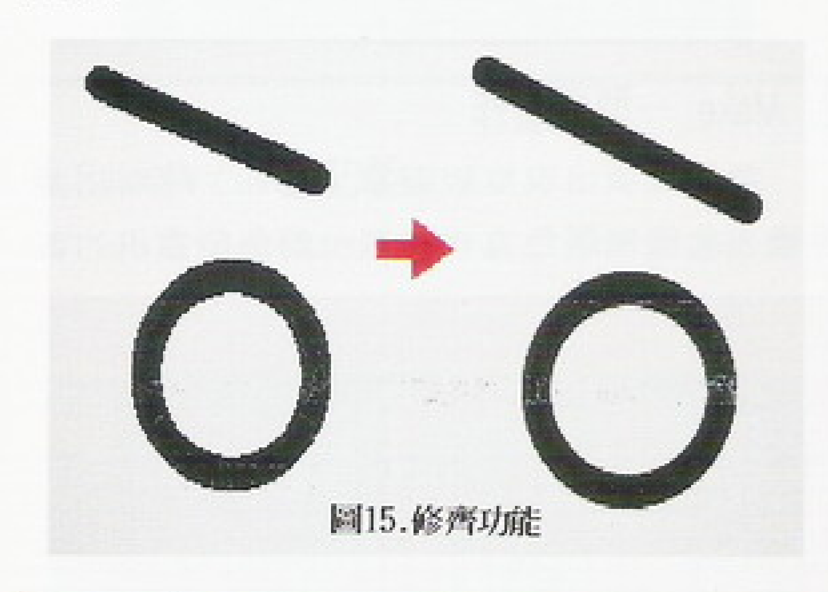
螢幕左上角爲（0，0），按住左鍵，則在任何地方出現（1，1），定樣的歸零法，方便測量所繪的面積大小。

3. Inpixels—計算單位

開啓計算單位作用，在下面的Pref功能選單中，會再提到單位的設定。

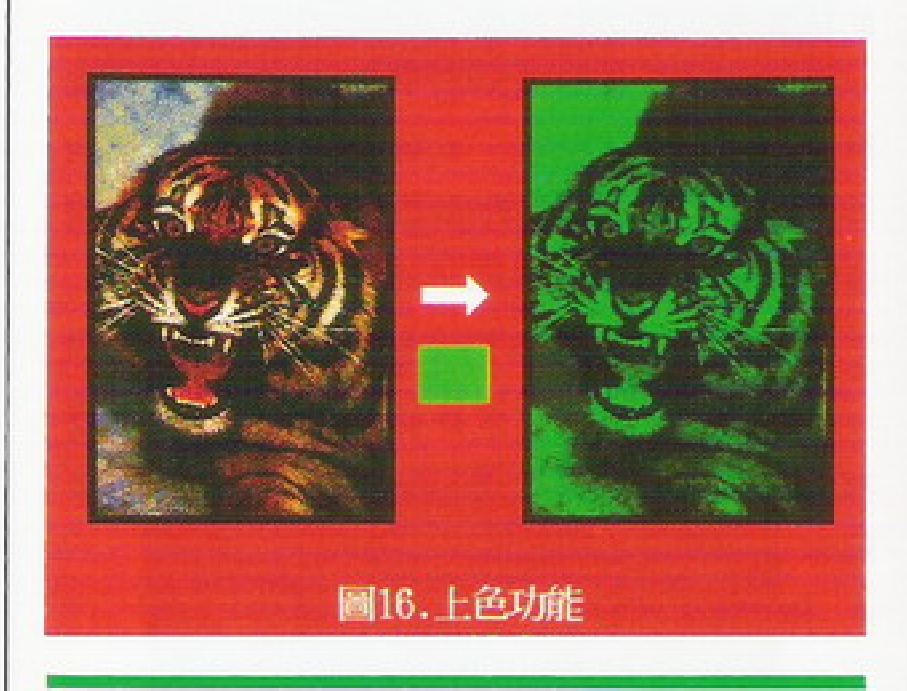
4. Anti-Alias —修齊作用

可消除鋸齒狀之圖形，使之變爲平滑。（圖15）


圖15.修齊功能

5. Colorize —上色

可將圖片上一層所選之顏色，使圖片比該色洞顯現。（圖16）


圖16.上色功能

6. Translucent —透明功能

使畫出的顏色變透明，其透明程度可在著色選單中設定。（圖17）


圖17.透明功能

7. Cycle Colors 一色彩循環

在前幾期中提過在漸層選單設定色彩循環色後，再選擇此項則可啓循環動畫功能。

8. Bg ←→ Fg Color 一變換色彩

可將畫面或畫筆圖形的前景色與背景色互相轉換。

9. Bg ← Fg Color 一色彩抽換

可將目前背景色抽換成前景色。

10. Palett 一調色盤

分爲Dialog呼叫調色選單， Restore 呼叫前一次使用的調色盤、 Default 回到DP II 基本色盤、 From Brush 取用筆刷色盤、幾項功能。

11. Remap Clrs 一重新配色

若以取用筆刷色盤方式來調整色盤，則在原畫面上的另一圖形將會造成色彩混亂，選定此功能，可以使圖形重新以新色重配色。



參考功能選單

在這個功能選單中包含了一些設定功能：（圖18）



圖18.Pref參考功能選單

1. Fast Feed back一快速回應

選擇此項可使繪製的處理速度加速。

2. Square Aspect 一顯示設定

改進在某些螢幕格式中畫出的圖不完整，設定以較方形的圖點來表現顯示畫面。

3. Video Patterns

可降低圖形在其他類形如（NTSC）螢幕上顯示所發生的閃功現象。

4. Halftones 一半色調

可使在列印時，使用較柔合的色調印出。

5. Brush Handle一畫筆控制

改變游標控制的位置，由中央設定爲畫筆圖形的角落。

6. Exclude Edge一減少邊線

配合格點座標工具與剪貼工具使用，將使被剪取的筆刷少一條邊線。

7. Backup Pict 一備份畫面

設定此項可存入備份畫面，一但有存入或刪除動作時，舊的圖形即被蓋過。

8. Inches / Centimeters / Points 一單位計算

選擇英吋、公分、點來做計算單位設定。

9. Spare Page一備用頁設定

選擇此項會出現備用頁設定選單，選擇備用頁寫入的磁碟機位置以便使用Pict圖形功能單中切換工作頁與備用頁的功能。

所有的功能選單都已經學習完畢了，對於DP II 的繪圖系統你應該有更進一步的概念了吧！只要你熟練了這些技巧，便可在繪圖時所向無敵了，下回我們來談談DP II 的幾項特殊副屬程式及應用，下次見。





內容更新　張大您的眼睛仔細瞧不讓特約作家專美於前！

◆只要您認爲您的文筆佳，歡迎與我們連絡，就算此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有把握能贏過他，歡迎投來。我們也會儘量給您協助，助您成爲特約作家，只要您有心寫稿，馬上拿起電話，與我們連絡，機會馬上抓在手中！

◆由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄同下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲獵人專欄）。

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

■遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

■GAME林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

■遊戲獵人：各遊戲軟體公司出版遊戲之評析。

■百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。
(1)遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小祕技。

■電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

■天外一章：以軟體世界遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

■補習街：爲各類遊戲初級的玩家。

■電玩短路：關於各類 PC GAME的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

■不吐不快：關於 PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事，文章內容請參閱第38、39期不吐不快專欄，字數 500 字以內。

■硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟、……等等。

二、投稿須知

●各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA ，歡迎來電討論。

●務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。

●需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

●文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

●所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

●請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式爲 .LBM 、.BBM 、.PCX 、.GIF ）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

●漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說（以鉛筆書寫）。

●單幅漫畫稿規格：
(1) 横式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

●本刊對採用的稿件有刪改權。

●作品經發表後，版權歸本刊所有。

●爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

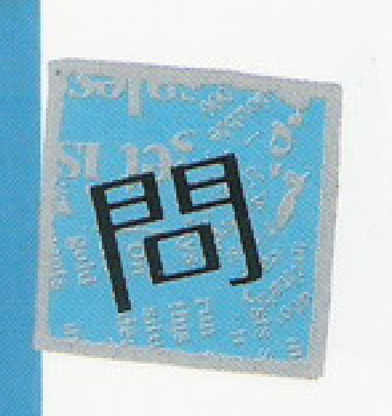
●稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起，彩色漫畫每幅 400 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

◎詢問電話：（07） 3848088 轉 280 、 289 。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

★徵求下列文章★

模擬螞蟻心得	燃燒的野球III心得
模擬地球心得	太平洋空戰英雄心得



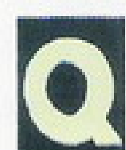






問題診療室

台北市—楊朝順



Q 音樂教室能不能增加Sound Blaster 的文章？

A Sound Blaster 在國內並未普及，所以相關性文章目前還不打算推出。不過價廉物美的新一代音效卡也將陸續推出了，所以到時候再評估市場情況，不過文章內容將以軟體世界所出版的魔奇金霸卡爲主。

主編　陳道

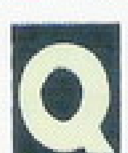
台北市—王嘉銳

Q 我是你們忠實的遊戲迷，目前我擁有近一百多種你們的遊戲，雜誌幾乎每期都有，但還是缺少了軟體世界追蹤報導第四、五期和試刊號，而一～四期也看得殘破不堪，你們在雜誌上說已無存貨，但我相信至少也該有留下一些，如果眞有，我願以兩倍或更多倍的價錢來買，希望你們能通融一下，謝謝。

A 看了您的信，我實在是很感動，我們的雜誌居然有這麼大的魅力！能讓您願意用兩倍以上的價錢來購買。（想來我自己有收藏全套的雜誌，看來可以大撈……不！怎麼可以有此邪惡的念頭！應該讓雜誌繼續升值才對，這樣可以賺更多……咳！以上純屬白日夢，如有雷同，不是巧合。）以前甚至有人願意以 5 ～10倍的價錢蒐購早期的軟體世界雜誌。不過眞的很抱歉，我們早已無存貨，有的話也是我們個人僅存珍藏的，實難割愛，希望您能諒解。

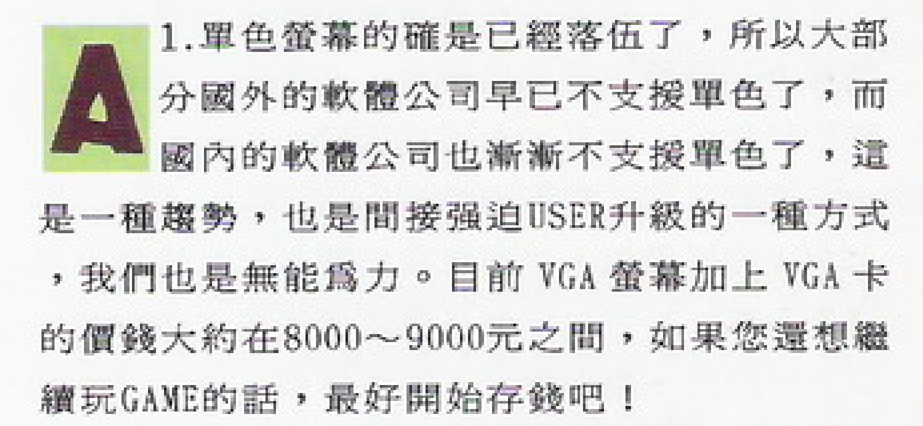
主編　陳道

苗栗市—謝凱韻
台北縣—林玉峰



Q 1.拜託！拜託！雖然單色已經落伍，但還有許多單色玩家，所以請多出單色遊戲，OK？

2.希望雜誌能出版快一點，最好能改成半月刊。Thank you very much！



A 1.單色螢幕的確是已經落伍了，所以大部分國外的軟體公司早已不支援單色了，而國內的軟體公司也漸漸不支援單色了，這是一種趨勢，也是間接強迫USER升級的一種方式，我們也是無能爲力。目前 VGA 螢幕加上 VGA 卡的價錢大約在8000～9000元之間，如果您還想繼續玩GAME的話，最好開始存錢吧！

2.雜誌改成半月刊的主意實在是蠻不錯的，不過這樣我們雜誌社就得一天上班16個小時了，請您接受我們雜誌社全體員工的親屬圍毆之後再考慮看看，請您三思啊！等你回音。

主編　陳道

基隆市—簡駿偉



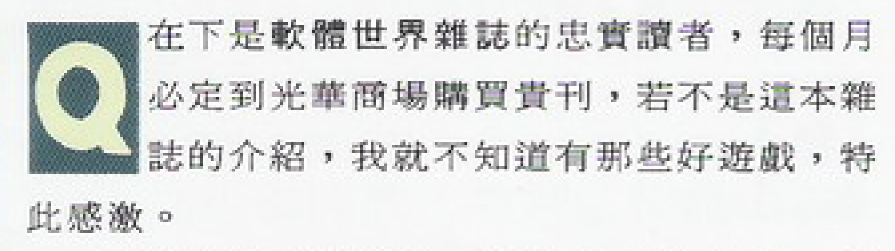
Q 希望遊戲軟體的保護儘量採用密碼，因爲直接在磁片上作保護，常使軟碟讀取錯誤。像如來金剛拳傳奇，就很難進入遊戲，往往要試很多次。

A 的確，在磁片上作保護，我個人也覺得很不方便，因爲都已經有硬碟了，每次要玩的時候還要把磁片拿出來，蠻麻煩的。我會將此建議反應給有關單位的。

主編　陳道



台北市─王正裕



Q 在下是軟體世界雜誌的忠實讀者，每個月必定到光華商場購買貴刊，若不是這本雜誌的介紹，我就不知道有那些好遊戲，特此感激。

不知道是多久以前，我購買了創世紀VI，礙於當時機型的BIOS太舊，以至於進入遊戲畫面後，立刻當機，但至少在標題畫面時還能聽到由魔奇音效卡所播放的悠揚樂章。不得已，這個遊戲終於被我打入冷宮，永不見天日。

直到日前，在下換裝486 DX-33、4M RAM、VGA的配備後，才再度拿出塵封已久的創世紀VI，心想終於可以好好品嘗這個經典之作，不料卻正好相反，畫面很好，不會當機，但是音樂卻走樣了，根本聽不到旋律，只是一陣一陣的怪叫，在確定安裝無誤後，現象依舊存在，版本也的確為 3.2 版。此時想到Origin早期的遊戲─國王傳奇，不知是否也有相同的狀況，果然不出所料，在舊機型執行非常順暢的國王傳奇也是一陣亂吼，但是銀河飛將 I 、II的音樂卻很正常。打電話詢問你們公司，電話那頭的回答是可能電腦的執行速度太快，要我找一些可以降低電腦執行速度的軟體。我用 Game Buster 4.0 來降低速度，並且 Turbo 也關了，但還是沒有改善，求求你，這個問題您一定要幫我解決，否則我將含恨而死……

A 關於這個問題我請我們的硬體高手曾昭奇為您回答。

有關您的問題，的確是主機速度太快所造成，但因為銀河飛將系列與創世紀系列對魔奇音效卡的呼叫方式不同，所以出現您所說的情形。至於您使用 GameBuster 4.0 等軟體來降低執行速度是行不通的，對於您的狀況，唯一的解決辦法就是利用主機的CMOS設定，方法為尋找CMOS選項中有關匯流排速度（BUS C-LOCK）的部份，降低它的速度至微處理機（CPU）的 1/5 或更低，也許就能解決您的問題，救人一命勝造七級浮屠，阿彌陀佛！

不知如此是否已可以解決您的問題了，而我們的曾昭奇先生救人一命，更加功德無量，頭上已現出光環了。

主編　陳道

高雄市─曾昭朋

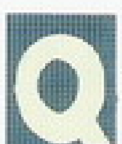
Q 貴刊前幾期所介紹的硬體世界，眞是使小弟大開眼界，受益非淺，可是好像都偏重於電腦主機方面的介紹，能否加入一些週邊設備的介紹，如顯示卡、硬碟、掃瞄器、印表機等等。

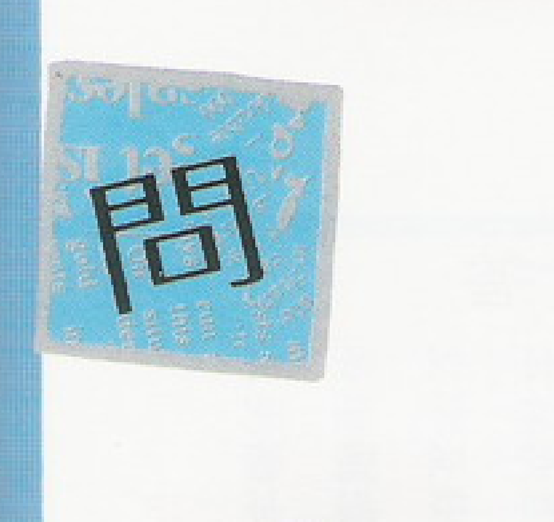
A 既名為「硬體世界」，就先來點比較「硬」的讓各位磨磨牙，至於週邊設備的介紹，以後將會陸續推出，也請對這方面熟悉的讀者能踴躍投稿，共襄盛舉。

台中縣─陳慶龍
台北市─黃光年

Q 1.攻略單行本是否可以開放郵購，以優惠讀者。

2.希望能在雜誌上開一個 BBS 專欄。









A 1.由於攻略單行本所發行的數量有限，所以目前並無打算開放郵購，用搶購的比較過癮，您說是吧！

2.謝謝您的建議，在本期有一個 BBS 的專欄，由軟體世界 BBS 高雄站站長主持，爲對 BBS 有興趣的讀者做一個詳細的介紹。

主編　陳道

高雄縣—蔣中智

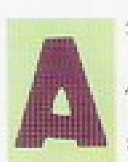
Q 貴刊的美編做得非常出色，另外遊戲獵人我也非常欣賞，在評析遊戲後，不主觀地加入星等（和電腦遊戲世界雜誌一樣），像貴刊以前的遊戲定星等和電腦玩家的搖桿數就覺得不太客觀。

A 很高興英雄所見略同，因爲玩家買遊戲，除了根據遊戲評析的意見，也根據自己的一些意見來買，總不能就看有幾顆星或幾支搖桿及一些長條數據來買遊戲，所以本刊還是堅持不對遊戲評分，以免誤導讀者。

主編　陳道

台北市—許銘中

Q 軟體世界雜誌第38期 104 頁文中，有說到 Ad Lib Gold有語音功能，但在 108 頁中「清脆嘹亮的歌喉」一段中，卻說 Ad Lib Gold無語音功能，其爲何前後矛盾？



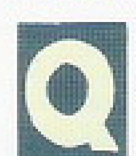
A 很抱歉，這是我們在驗稿上的疏失。經我們明察暗訪後，根據他們公司發佈的一份資料，確定 Ad Lib Gold有語音的功能，特此更正。另外此公司在今年 4 月份已宣佈破產，希望有正義之士把這家公司頂下來，能讓Ad Lib Gold順利推出。

主編　陳道

台北縣—薛嘉鴻
新竹市—劉東坡

Q 1.能否成立十大〝爛〞Game之選擇，避免消費者買到爛Game。

2.希望每期雜誌都有產品目錄以便購買。



A 1.現在市面上的Game林林總總，好壞參雜，如不慎選的話，就會買到爛Game。像我以前花在Game上的錢大約一萬多元，當然也買了不少冤枉Game，但如今已練得一身好功夫，一眼就能看出是好Game還是爛Game，不過現在也用不著買了，Game都玩免錢的，所以建議喜歡玩Game的玩家，趕快到軟體世界來，這裡是玩家的天堂。好了，廣告打完了，現言歸正傳。本期雜誌最後面意見調查表的遊戲票選，改爲票選十大〝爛〞Game，請各位讀者將您心中的〝痛〞挑選出來，爲各位消費者省錢。請勿在調查表上〝刻〞上粗俗的言詞，對遊戲如有任何不快，歡迎投稿至「不吐不快」專欄，每則 200 元還送雜誌。爲感謝您的建議，您可以任選一套軟體世界出版的遊戲，請在看到雜誌後，跟我連絡，謝謝！

2.產品目錄是每隔兩期便刊登一次，雖然目錄佔的篇幅並不大，但如果每期都刊，可能有些讀者會認爲浪費篇幅。每隔兩期刊登一次，可收集到較多的資訊，較能被大部分的讀者所接受。

主編　陳道



第 40 期 冥河深淵走之回解答

需往返17回

● 解說 ●

⑴每個代號分別代表下列各人：鐵－鐵血傭兵；烏－烏龍吸血鬼；艾－艾薇拉；泡－快樂泡泡龍；潛－快樂潛水夫；俠－俠盜羅賓漢；報－送報童；猴－猴島小英雄

⑵為方便讀者了解，特舉下例說明：①鐵＋烏→烏（②鐵回）表示第一次由鐵血傭兵和烏龍吸血鬼搭宇宙神風號越過冥河深淵，而將烏龍吸血鬼留在對岸。第二次則由鐵血傭兵駕宇宙神風號回到冥河深淵此岸。

● 方法 ●

①鐵＋烏→烏（②鐵回）
③鐵＋潛→潛（④鐵＋烏回）
⑤艾＋泡→潛＋泡（⑥艾回）
⑦艾＋俠→艾＋潛＋泡（⑧俠回）
⑨鐵＋烏→鐵＋烏＋潛＋泡（⑩艾回）
⑪艾＋俠→鐵＋烏＋潛＋泡＋艾（⑫俠回）
⑬俠＋猴→俠＋猴＋艾＋潛＋泡（⑭鐵＋烏回）
⑮鐵＋報→俠＋猴＋報＋艾＋潛＋泡（⑯鐵回）
⑰鐵＋烏→鐵＋烏＋俠＋猴＋報＋艾＋潛＋泡（完成）

☆☆聰明的讀者們，您猜對了嗎？當然方法不只一種，只是人物有些變動（大同小異）但是，總次數仍為17次。本期的閒閒傷腦筋將考驗您的推理能力和物理常識，喜歡動腦的朋友們準備接招吧！

中獎名單

第39期 繞著方塊跑

陳晴妙（台中縣）
曾文強（紐西蘭）
陳智星（台北縣）
趙俊凱（屏東市）
蔡覺毅（高雄市）
王柏欽（高雄市）
林景祥（台中市）
王志豪（高雄市）
宋子暉（台北市）
林定宏（嘉義縣）

以上中獎者各得價值500元以內的遊戲（ 不限套數，但不可超過 500元），請在8月25日之前將您所選擇的遊戲告之本社。

更正啓事

軟體世界雜誌第39期，軟體奧運特別報導P.23右上角第一行「…大禹的TurboCAD…」更正為「…統達的TurboCAD…」，感謝統達電腦來函更正。
在此向統達電腦致以十二萬分的歉意！



更　正

如來金剛拳傳奇修改篇

軟體世界雜誌第40期P.38如來金剛拳傳奇修改篇，其進度0,SECTOR 0，位址＄430～422應為＄403～＄422，特此更正。



尋人啓事

本期第32頁魔法門III天下無敵修改法，作者請儘速與本社聯絡，以免權益受損。謝謝合作！



劃撥請注意

凡訂閱雜誌者，如優惠期限已過或單據爲未調價之金額，請您以調價後的金額劃撥。

郵購過期雜誌者（非當月出刊之期數），請於劃撥時自動加足基本回郵費用，每本 NT 20元。兩本以上者請加基本郵資 NT 40元，不足者另行通知。

雜誌 1～8、11、12、14、15、16期皆已無存貨，絕版遊戲請另行查詢。

磁片維修者，請將磁片以最輕巧的硬盒或硬紙版妥善包裝，以免折損。如有不當包裝導致磁片受損，本公司概不負責。維修磁片 3片以下掛號費40元， 3片以上掛號費59元，維修工本費每片10元整，若是磁片已無法再使用須更新者，每片30元整。

以上一律以劃撥方式，請您務必將大名及詳細的地址（縣市區域儘量不要縮寫），請附聯絡電話。

若新買產品中少了遊戲本身所須配件，請將原產品拿回原購買之經銷商兌換。

PS一 吞食天地遊戲本身並無另附地圖，須從遊戲檔案中查詢。



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

- □半年 6 期430元　□一年12期860元
- 自____年____月號至____年____月號止
- □新訂戶　□續訂戶(訂戶編號________)
- 年齡________　職業________　電話________

二、本人欲郵購下列產品

- □遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌
- 產品名稱________
- 數量________　總金額________

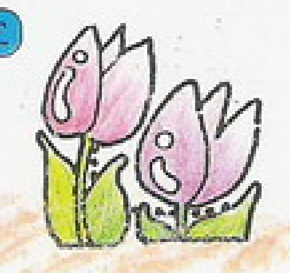
三、本人欲維修遊戲磁片

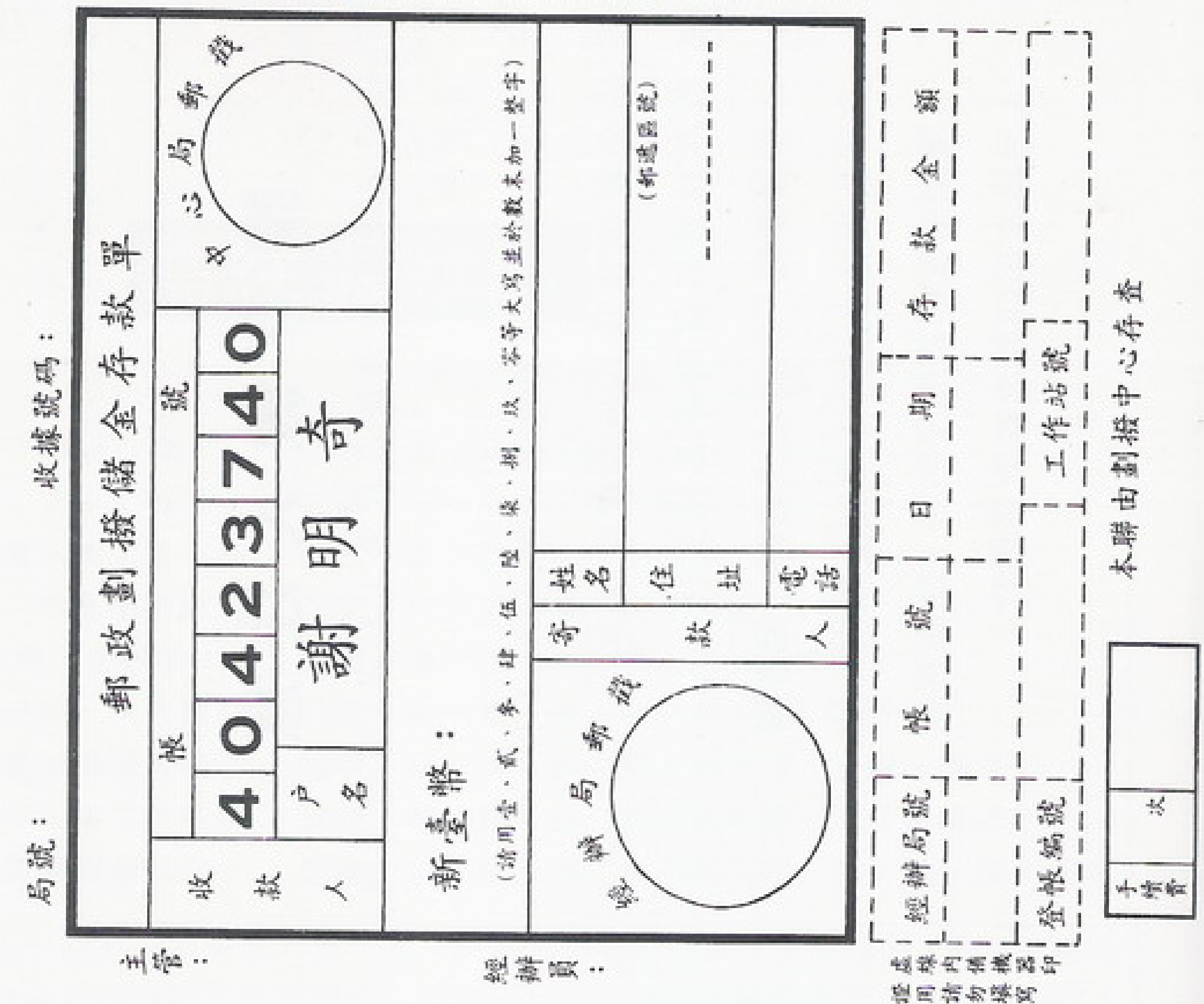
- 維修數量________片
- 維修費________＋郵資________＝總金額________

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

否則應請換單另填。







請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

收據號碼：

局號：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾，零字大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話 （郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：

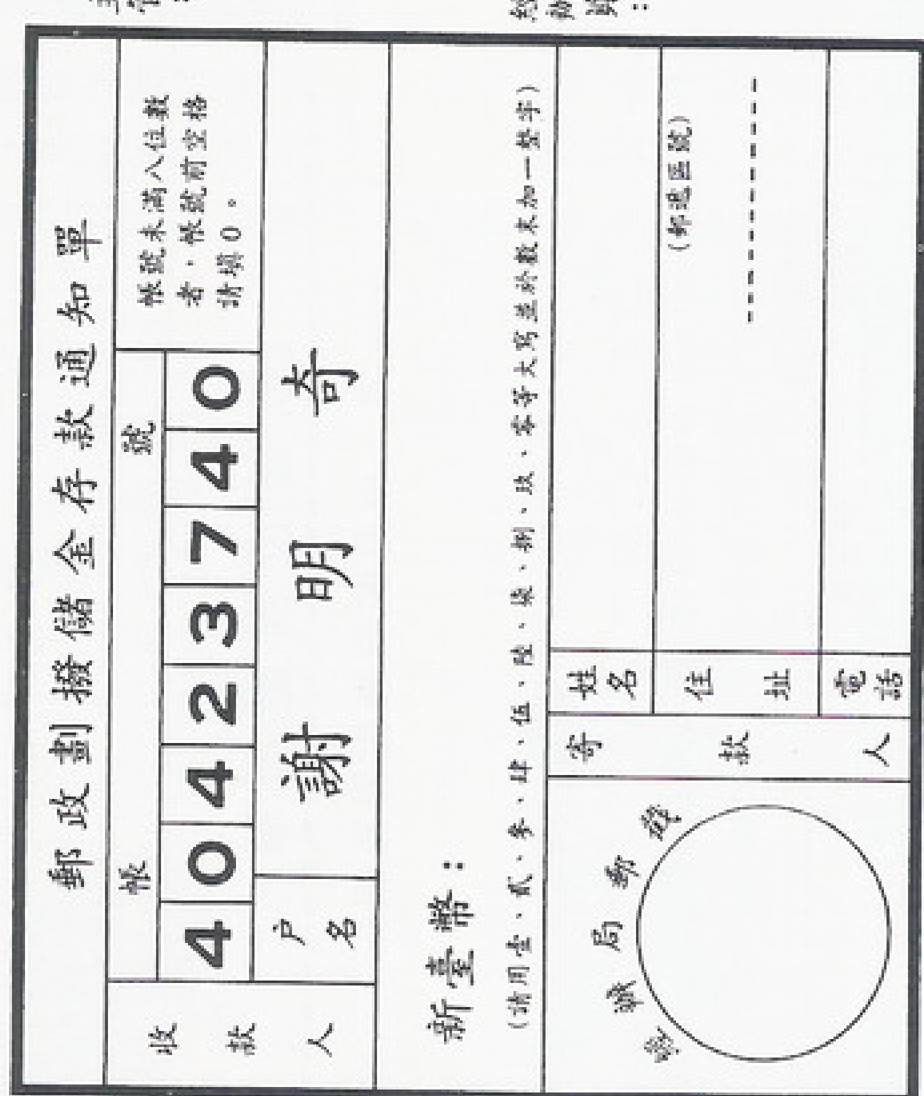
經辦員：

帳號	存款金額	日期
經辦局號	登帳編號	工作站號

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

本聯由劃撥中心存查

手續費 元



主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

收款人	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾，零字大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話 （郵遞區號）

經辦局收款戳

手續費 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。



畫面狩獵者

大失所望！

您手邊有的抓圖程式到底能夠為您抓多少圖？唉！好像不太……

大快人心！

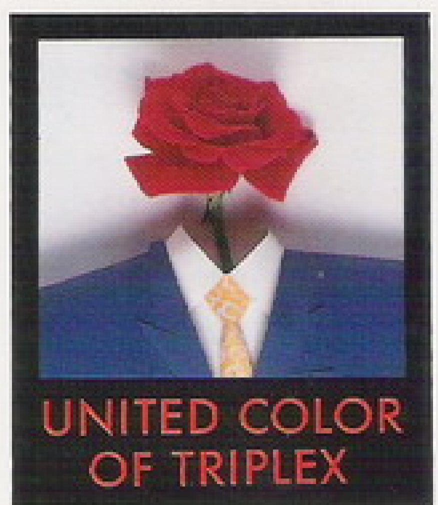
現在您可以擁有一個針對各抓圖程式缺點改進，更符合玩家及程式設計師需要的順手工具！

嗯！正合吾意！

*記憶體只佔2K
*絕不當機，穩定性高。
*存圖速度快。
*不會抓錯圖形，正確性百分之百。
*支援曾氏ET3000及ET4000卡所有256色模式。
*色調由程式自動判斷，完全呈現原色。
*熱鍵少，操作簡單，並可輕易更改。
*有秀圖程式及可轉換成GIF下及PCX格式之圖形轉換程式。

啓亨の色彩王国誕生

您知道嗎？您的電腦裡也插著啓亨的卡?!



顯示卡系列

全国絶賛発表中！

TRIPLEX S3 Video Graphic Accelerator

唯一真正具有繪圖及Window加速器的啓亨S3繪圖加速VGA卡

全国好評発売中！

TRIPLEX Tseng Labs, ET4000 VGA Video Graphic Adapter

所有彩色顯示器的基本配備啓亨曾氏ET4000VGA卡（普及版）

新登場！

TRIPLEX Tseng Labs, ET4000 VGA 32,768/65,536 Colors

可顯示至65,536種顏色(XGA)的啓亨曾氏ET4000VGA卡（超級豪華版）

多媒體系列

新発売!!

TRIPLEX Tuner Video

可直接將顯示器變成電視的啓亨影霸卡（普及卡）

新登場！

TRIPLEX DATA COMPRESSION CARD

可調整1～100倍壓縮率的影像壓縮卡

全国絶賛発表中！

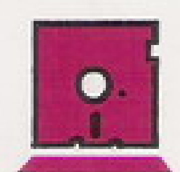
TRIPLEX Multi-Media-Video

可直接編輯來自錄影機，攝影機，LD，TV上任何影像的啓亨影霸卡（豪華版）

感謝大家對啓亨的產品不斷地支持與愛用，根據市場調查：在台灣，擁有彩色顯示器的電腦使用者，平均每10人中就有將近6人使用啓亨的產品，但這6個人中，竟有3個人不知道他們使用啓亨的產品，這使我們不禁要大聲呼喊：「請不要浪費了您擁有的權益！」這群人大部份是購買電腦時因整套購買，故多不知系統內之顯示卡爲何？但您可知道失去了1.成爲 **Mr. Rose** 俱樂部的會員。2.新版驅動程式之更換。3.市場之最新資訊。4.購買新產品之優惠折扣…等權益的機會，所以請各位消費者在購買電腦系統時認清：

1.產品盒上（玫瑰花圖樣）之封口貼紙（並有 **TRIPLEX** 字樣）
2.內附之中文說明書
3.內附之驅動程式磁片
4.服務保證卡（寄回本公司始有效）

相信我們，啓亨將伴您一生



台北國際電腦應用展
81.8.15～8.19
台北世界貿易中心
攤位號碼：B1134
Mr. Rose 將給您一個驚喜！

啓亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啄木鳥服務專線：(02) 321-2562
經銷諮詢專線：(02) 322-4020 · 396-2193 · 395-2229 · 395-2230

第4名：＿＿＿＿＿＿　第9名：＿＿＿＿＿＿
第5名：＿＿＿＿＿＿　第10名：＿＿＿＿＿＿

四、我有話要說

第 108 頁閒閒傷腦筋答案：

該射擊的方向缺口是 ＿＿＿ ，命中的怪物是 ＿＿＿ 。

請詳細填妥，在 81 年8月 31 日前寄回：高雄市郵政 28 之 34 號信箱參加抽獎。中獎名單及遊戲票選結果公佈在第 44 期（十一月號）

特　獎1名：價值 1000 元以內之軟體世界遊戲（不限套數，但以不超過 1000 元為限）
頭　獎5名：價值700元以內之軟體世界遊戲
貳　獎 10 名：價值300元以內之軟體世界遊戲
參　獎 15 名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
安慰獎 30 名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

高雄郵政28—34號信箱

智冠科技
軟體世界雜誌社收

廣告回信
臺灣南區郵政管理局登記證
第 994 號

縣市　鄉鎮市區
路（街）　段　巷　弄　號　樓

寄

□□□-□□

讀者意見調查表

一、個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿ 2.年齡：＿＿＿ 3.電話：＿＿＿

4.教育程度：＿＿＿＿ 5.職業：＿＿＿＿＿

6.電腦配備：

□286 □386 □486 □其他＿＿ □MGA/CGA

□EGA □VGA □記憶體＿＿K

□硬碟 容量共＿＿M □滑鼠 □搖桿

□磁碟機 360K＿＿台 1.2M＿＿台 1.44M＿＿台

□AdLib □聲霸卡 □MT-32 □MODEM

二、編輯意見

1.您每期都購買軟體世界雜誌嗎？ □有 □沒有 □訂戶

2.您如何得知軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書局 □朋友、同學介紹 □其他＿＿＿＿

3.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書局 □其他＿＿＿＿＿＿

4.除了軟體世界雜誌之外，您還閱讀那些電腦刊物？

□電腦遊戲世界 □電腦玩家□倚天 □第三波

□PC MAGAZINE □其他＿＿＿＿＿＿

5.您希望在遊戲出版多久後，就能看到攻略？

□出版之前 □同步推出 □＿＿＿天 □＿＿＿月

6.您喜歡一個遊戲的相關文章，要以何種順序來上？

（例如提示篇→評析→心得篇→攻略→修改篇）

順序：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

7.您是否希望在看到遊戲評析同時，此遊戲也已經上市發行了？ □是 □否

8.在您看到遊戲評析的時，如果此遊戲還未發行，是否會造成您的困擾？ □是 □否

9.若必須付出較長時間的等待，您是否仍希望預先知道新遊戲的消息？□是 □否

10.您認爲那一類的遊戲最需要出攻略？ （可複選）

□角色扮演 □動作角色扮演 □立體冒險 □動作 □智育

11.您希望一本攻略本中包含幾個遊戲攻略？ ＿＿＿個

12.您認爲攻略本之內容應以提示篇或完全攻略何者爲重？

□提示篇 □完全攻略 □兩者並重

13.您希望攻略本附帶修改篇或修改程式嗎？□希望 □不希望

14.您喜歡猴島小英雄 2 攻略本提示篇所加的色片保護嗎？

□喜歡 □不喜歡 □沒看過猴島小英雄 2 攻略本

三、遊戲票選—十大爛 Game 排行榜

此次請票選您心目中的〝爛 Game〞，一洩您心中之不快！本票選開放爲市面上所有合法遊戲出版公司之遊戲皆可參加票選。此次票選分成兩個部份：分別為軟體世界及其他公司的遊戲，請分別仔細填寫。

軟體世界

	貴族版	珍藏版	編號	遊戲名稱
第1名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第2名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第3名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第4名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第5名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第6名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第7名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第8名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第9名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿
第10名：	□	□	＿＿＿	＿＿＿＿＿＿

其他軟體公司

	遊戲名稱		遊戲名稱
第1名：	＿＿＿＿	第6名：	＿＿＿＿
第2名：	＿＿＿＿	第7名：	＿＿＿＿
第3名：	＿＿＿＿	第8名：	＿＿＿＿